Solucje do gier: Tresspasser · SiN · Half-Life · Tomb Raider 3 · Fallout 2

64 STRONY!

CD-ACTION

Nr 01/99 (11)
Styczeń
1999

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena: 3,90 zł

F/A-18 Hornet 3.0

kompletna instrukcja do pełnej wersji gry opublikowanej w numerze sierpniowym CD-Action!

Poradnik "HACKERA"

oraz między innymi rozwiązania do gier:

- Half-Life
- Tomb Raider 3
- Tresspasser
- SiN
- Fallout 2
- Age Of Empire: RoR
- Dune 2000



Nowe... nowe... Nowy Rok!!!

Z nowym rokiem, z nowym krokiem, i w ogóle po nowemu - witamy wszystkich wielce szanownych giercmanów (i giercwomanki) w styczniowym numerze Action Plusa. Jak zapewne zdążyliście zauważyć, zmiany nie ograniczyły się li tylko do innej nazwy miesiąca czy roku na okładce, dotknęły bowiem w równie dużym stopniu całą jego zawartość. Największą nowością jest oczywiście podwojenie objętości magazynu. Od teraz co miesiąc będą do was trafiały sześćdziesiąt cztery (!) strony pełne solucji, tipsów, podpowiedzi i całej masy innych informacji niezbędnych każdemu szanującemu siebie graczowi w codziennych zmaganiach z kłodami rzucanymi pod nogi przez bezduszną maszynę. Ponieważ jednak w większej ilości informacji trudniej się połapać, wprowadziliśmy drugą nowość, czyli podział na działy. Mamy więc część poświęconą wszelkiej maści solucjom i rozwiązaniom oznaczoną czadowną ikoną deptanego kompaktu, w której znajdziecie wszelkiej maści teksty prowadzące zdesperowanych za rękę; część poradnikową z pół-kompaktem pół-książką, rzucającą na gierki nieco więcej światła niż instrukcja, ale nie tyle co solucje oraz poradnik hackera - cykl artykułów (obecny to tylko pierwsza część!) uczący jednak, mimo dwuznacznej nazwy, nie tyle łamania programów w celach "zarobkowych", co pomagania sobie w graniu przy użyciu własnej inteligencji i sprytu czy luk pozostawionych przez samych autorów. Jest jeszcze czwarta nowość, czyli ramki oznaczone symbolem wykrzyknika pojawiające się w samych tekstach: znajdziecie w nich zarówno dodatkowe informacje jak i tipsy związane z tym właśnie tytułem - to tak, byście nie musieli wertować stron...

Po opisaniu nowości ogólnych przejdźmy do obecnego numeru. Na początek wiadomość zła - ze względu na objętość instrukcji do Horneta 3.0 (którego pełna wersja znalazła się w Kolekcji CD-Action) ostatnia część solucji Unreala spadła niestety z tego numeru i znajdzie się dopiero w następnym. Wiadomość to niezbyt miła, ale na tym nieprzyjemności się kończą - reszta jest już tak smakowita, że palce lizać. Wystarczy zresztą spojrzeć na wielkość działu z solucjami: praktycznie wszystkie najważniejsze nowości ostatnich tygodni zagościły na łamach! By nie dublować spisu treści wspomnę jedynie, że tylko Tomb Raider 3 idzie wyjątkowo w dwóch częściach - od tej pory koniec z ciągnięciem się gierki przez parę numerów, no chyba, że jest to ABSOLUTNIE konieczne ze względu na objętość tekstu. Tym wielce optymistycznym rozwianiem ostatnich wątpliwości chciałbym wstępniaka zakończyć, a was zaprosić do lektury i... grania, które przecież jest od czytania tego tekstu znacznie przyjemniejsze.

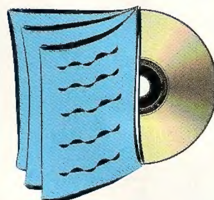
Może jeszcze tylko jedna mała uwaga. Zapraszamy do współpracy przy tworzeniu tego pisma wszystkich entuzjastów. Jeśli udało Wam się samodzielnie przejść jakąś grę, której jeszcze nie zdążyliśmy przenicować w Plusie, a umiecie przy tym zgrabnie to opisać, przysyłacie teksty. Możecie stać się redaktorami! Za teksty oczywiście będziemy płacić.

Aleksander Olszewski.

Zawartość numeru



Solucje:



Poradniki:



Hacker:

Action PLUS

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 11
Styczeń '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@frodo.silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592



SOLUCJE

SOLUCJE

SOLUCJE

F/A-18 Hornet 3.0

Klasyka wśród symulatorów lotu i to mimo nie najlepszej grafiki. W końcu najważniejsza jest sama symulacja, a pod względem oddania realiów pola walki tytuł ten znajduje się nadal w ścisłej czołówce, jeśli nie na pierwszym miejscu.

Dune 2000

Sequel słynnego pra-przodka RTSów. Walka trzech frakcji o kontrolę nad wydobyciem Przyprawy zyskała dzięki temu bardziej współczesną oprawę graficzno-muzyczną, choć trzeba przyznać, że zbyt wielkich zmian w misjach czy jednostek niestety brak.

Trespasser

Reklamowany jako pierwszy tytuł z pełni realistycznym światem - jeśli masz z czymś problem, to najlepiej go rozwiązać dokładnie w taki sposób, jak zrobiłbyś to w naszej rzeczywistości - i bliską rzeczywistości symulacją życia potworów, czyli w tym wypadku dinozaurów.

Sin

Miał być zagrożeniem dla Unreala, dowodem na wyższość engine'u Quake 2. Nie wszystko poszło jednak najlepiej a produkt końcowy z szefem sił specjalnych w roli głównej jest „jedynie" dobry, choć jeśli ktoś lubi FPP, to zobaczyć go i tak musi.

Half-life

Kolejny pretendent do tronu zajmowanego przez Nierzeczywistego, zresztą podobnie jak Sin oparty na engine Quake 2. Tyle tylko, że tutaj zmiany są dużo większe, postarano się o świetną historię, a efekt końcowy po prostu powala.

Age of Empires: Rise of Rome

Kolejne wcielenie strategii Microsoftu. Nowe misje, trochę nowych jednostek, większe mapy - czyli wszystko to co stratedzy lubią najbardziej. Nie jest to jeszcze wprawdzie część druga, fundamentów nie zmieniono, ale czy od razu Rzym zbudowano?

Tomb Raider III

Brytyjska arystokratka znów w akcji. Po przebyciu drobnych operacji plastycznych, przejściu na lepszą dietę i dobraniu sensowniejszych ćwiczeń wygląda jeszcze lepiej niż poprzednio - ze starych wcieleń zostało jej już tylko zamiłowanie do dziwnych przygód.

Fallout 2

Sequel gry nagrodzonej tytułem RPG roku. Ameryka w wiele lat po wojnie, szerzące się niewolnictwo, podział na lepszych i gorszych, inteligentni mutanci, Obcy, super zaawansowana technologia - a wszystko to oczekuje na Wybrańca z zapomnianej wioski.

- producent: Activision
- platforma: PC

SIN

Poniższy tekst na temat jednego z bardziej oczekiwanych tytułów to nie jakiś tam dumny poradnik czy kompletna solucja, a raczej skromny pamiętnik Johna Blade. Niestety jest to niewiele, ale możecie być pewni, że jak tylko gierka zostanie przez nas w pełni rozgryziona, to i na wersję pełniejszą pamiętnika miejsce się znajdzie - jeśli tylko będzie na



nią zapotrzebowanie. A teraz, by już dłużej nie zanudzać, sam poradnik (w kwestii formalnej - nagłówki są nazwami map, które są ułożone w kolejności, w jakiej się na nich imć Blade pojawia - choć ze względu na przebywanie przez dłuższy czas w trujących wyziewach mogło mu coś z pamięci wylecieć, lub też zmienić w niej miejsce; ale w sumie szansa na pomyłkę jest chyba praktycznie zerowa).

Bank

Znajdź klucz otwierający drzwi do pomieszczeń ochrony.
Wejdź do nich, podejdź do konsoli: otwórz wszystkie drzwi bezpieczeństwa, obniż poziom zabezpieczeń skarbca i zapamiętaj jego kod.
Wejdź do skarbca, a w środku wskocz to tunelu.

Abandon

Ucieknij przez wyrwę w murze przed wybuchem bomby.
Podążaj za Mancinim.

Csite

Dostań się na dach, przeskocz na drugą stronę i zejdź na dół na teren Csite.
Porozmawiaj z Foremanem, weź klucz.
Rozwal mur strzelając w beczki, przewróć filary.





Przejdź przez ogrodzenie przez furtkę (otwierając ją kluczem) lub po zwalonych filarach.
Włącz generator, przejdź przez pudła kiedy są podświetlane.
Zejdź na dół do zbiornika z wodą.
Rozwal z broni filary na górze niszcząc tym samym zawór.
Przejdź przez rurę kiedy się napełni.
Możesz wjechać buldożerem w mur - jest to alternatywny sposób skończenia poziomu.



Zrób dziurę w ogrodzeniu - co prowadzi do normalnego skończenia levelu - przeczołgaj się pod murem, wejdź do pokoju przez dziurę w podłodze, przejdź do wyjścia z metra.

Chem

Wejdź do budynku zabijając przy okazji sekretarkę.
Wejdź na teren zakładu.
Przeczołgaj się pod oknami po prawej.
Nie skręcaj w pierwszą odnogę w lewo, bo zostaniesz zauważony, skręcić w lewo dopiero na następnym skrzyżowaniu - zwróć uwagę na położenie windy.
Przeczołgaj się pod następnymi oknam
skręć w lewo.
Wejdź w pierwsze drzwi po prawej.
Odszukaj gościa w łazience - ma klucz
więc zabij go zanim ucieknie.
Wróć niezauważony z powrotem do windy.

Inny sposób:
Zamiast skręcać na drugim skr
żowaniu w lewo, pójdź prost
skręć w prawo i wejdź do biur
można stamtąd zabrać Magnum i tłu
mik, ale trzeba uważać na kręcących
się w pobliżu strażników.

Silo

Zabij wszystkich na zewnątrz.
Jeden ze strażników ma klucz do we
ścia - weź go.
Zjedź windą na dół, przejdź przez silos.
Pierwsze drzwi są zamknięte, skręć więc
w lewo - do generatora mocy.
Wyłącz generator, a na chwilę wyłącz
się system ochronny.
Wróć do drzwi - można pójść w lewo i ura
tować wojskowych - dostanie się hasło.
Pójdź w prawo, zgasną światła, później w
lewo (przez zalany teren).
Przechodząc przez rury dojdziesz do drabiny, którą dostaniesz się na chodnik.
W długim holu natkniesz się na martw
go żołnierza i jego rękę - otwiera o
wszystkie drzwi w silosach 2 i 3.

Wejdź do silosu 1 - głowica została już zabrana, więc zejdź do pokoju kontrolnego poniżej.
Otwórz silosy 2 i 3, wejdź do dwójki.
Zablokuj głowicę, jeśli masz wystarczającą ilość czasu.
Zostanie włączony zapłon w rakiecie nr 3, a drzwi zamknięte (co grozi śmiercią...).
Wejdź do silosu 3 - masz tylko jedną minutę na: a) otworzenie klapy silosu (jest się uratowanym, ale Seattle ma grzyba); b) przerwanie startu (tylko ratunek, bez grzybów).

WaterWorks 1

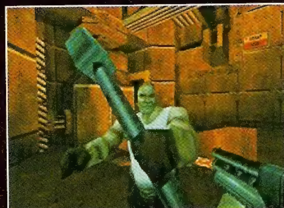
Z parkingu przejdź do budynku po prawej, a konkretniej na jego tyły.
Zabij głównego naukowca, ma klucz potrzebny później.
Wróć na parking, wejdź po budynku po lewej.
Dojdź w nim do pierwszego pomieszczenia kontrolnego, wyłącz sterowany z niego mikser.
To samo zrób z pozostałymi dwoma mikserami.



Wejdź do budynku z aparaturą pobierającą - potrzebny jest klucz od naukowca.
Wyłącz wszystkie pompy i zakręć wszystkie zawory - w sumie 6 rzeczy.
Znajdź wszystkie trzy pompy do mikserów - są na zewnątrz, oznaczone kolorem, przy zbiornikach miksujących.
Zakręć wszystkie zawory (wybuchną, jeśli nie zostały wcześniej wyłączone z pomieszczeń kontrolnych).
Znajdź zbiorniki filtrujące i zajmij się ich opróżnieniem.

WaterWorks 2

Zejdź w dół, na teren z zamkami - włączy się alarm, a środkowy z nich zacznie się uruchamiać (na jeden zamek przypadają po dwa zawory, trzeba wyłączyć obydwa, by go zatrzymać).
Po uporaniu się z pierwszym pojawi się dwóch gostków, zignoruj ich i zatrzymaj dwa pozostałe zamki.
Teraz spokojnie rozwal gostków - gdybyś zajął się nimi wcześniej, to nie zdążyłbyś z zamkami.



Oilrig

Zabij wszystkich strażników na niższych poziomach, inaczej będziesz miał problemy z wejściem.
Dojdź na samą górę wierzy wiertniczej i skorzystaj z windy by zjechać na dół.



Docks 1

Podążaj za łodziami podwodnymi, nie pozwól, by zamknęły się przed tobą drzwi.
Nie wchodź za nimi do kompleksu budynków, bo to pułapka, a nikt nie powinien wiedzieć że tu jesteś.
Dostań się na tyły kompleksu, powinieneś znaleźć żółty klucz.
Znajdź konsolę i wyłącz Camgun.
Dostań się na drugą stronę kompleksu i znajdź niebieski klucz.
Wejdź do kompleksu od tyłu.

Docks 2

Przez rozwaloną szklaną podłogę dostań się do doku z łodziami podwodnymi.



Z ostatniego piętra weź klucz pomarańczowy.
Wróć z kluczem do otwieranych przy jego pomocy drzwi - wejdziesz do dżungli.

Jungle

Właściwie nic specjalnego: przejdź przez jaskinię z wodospadem, później przez teren porośnięty dżunglą. Pośrodku - jeśli rozwaliłeś piec w Geo 2 - będzie jeziorko wypełnione lawą, a jeśli zostawiłeś go w spokoju, to rozrywki dostarczą ci snajperzy.

Geo 1

Rozwala się jak najwięcej, wpływa to na późniejsze levele, można także znaleźć sekretne przejście do Geo 2.

Geo 2

Można rozwalić piec na samym początku, co wpływa na wygląd

Dla zdesperowanych alę ułatwienie w grze.
Naciśnij tyldę (~) i wpisz:

/health 999	**- zdrowie na maxa**
/wuss	**- wszelka broń**
/superfuzz	**- God mode**
/spawn lensflare	**- efekty świetlne.**
/nocollision	**- brak kolizji**
/wallflower	**- brak celów**
/spawn magnum	**- dostaniesz magnum**
/spawn shotgun	**- dostaniesz shotgun**
/spawn sniperrifle	**- dostaniesz snajperkę**
/spawn rockets	**- dosttaniesz rakiety**
/spawn coin	**- reperowanie finansów**
/spawn health	**- otrzymasz apteczkę**

Jeżeli uważasz, że dostałeś za mało śmiercionośnych zabawek, czas na sekretne uzbrojenie.
Naciśnij znak tyldy (~) i wpisz: Give Thrallgun.

TIPSY

Za dokiem można znaleźć niebieski klucz, ale nie jest on potrzebny.



mapy Jungle, a poza tym pozwala na natychmiastowy powrót do Geo 2.
Rozwalenie wszystkich trzech wielkich tłoków opróżni jeziorko w Darwin Chamber 2, na mapie Biomass.

Gorge

Przejedź ATV do budynku ochrony, unikając po drodze kontaktu z wrogiem - można przejść się na piechotę, ale jest to dużo nudniejsze.
Wejdź do budynku ochrony: w pierwszym pokoju technik włączy alarm, zbiegną się strażnicy.
W drugim pokoju też będzie technik i też włączy alarm - tym razem zostaniesz złapany i przetransportowany do Area 57.

Area 57

Jako że jesteś teraz mutantem, poziom zdrowia został zamieniony na poziom Mutagenu.
Walczyć można (a nawet trzeba) tylko wewnątrz Darwin Chamberów - spotkania z gostkami poza nimi są niezdrowe.
Pierwszy z Chamberów (musisz przejść przez wszystkie) testuje siłę - trzeba rozwalić innych mutantów.
Drugi testuje zręczność - trzeba dużo skakać, by uniknąć wody, ale jeśli rozwaliło się tłoki, to przez odpływ na dole zbiornika można się dostać do Biomass.
Trzeci z Darwin Chamberów także testuje zdolności bojowe, tyle że pod wodą - trzeba się dostać do pomieszczenia, z którego wypłynęły głodne rybki.
Wejdź do pokoju z antidotum, wstrzyknij je sobie i pozbieraj broń.

Biomass

Przejdź przez pomieszczenia z aparaturą do produkcji



żywności (tak kończą mutanty, którym się nie udało), unikając kontaktu z ludźmi, chociaż tutaj ich spotkanie nie jest wyrokiem śmierci.
Wróć do Area 57 przy pomocy windy na żarcie.

Xeno 1 i Xeno 2

Bardzo liniowa część, której jedynym celem jest dostarczenie rozrywki zwanej walką.
Uwaga na pułapki!

Mansion 1 i Mansion 2

Unikając wykrycia przedostań się do rezydencji.
Głównym problemem są gostkowie mogący włączyć alarm - trzeba ich zabić, zanim dobiegną do guzika.
W sypialni znajduje się przejście do Munt Phoenix.

Phoenix

Dojdź do terenu z teleskopem, rozwal wszystkich, którzy tam wejdą.
Z konsoli otwórz drzwi do sali konferencyjnej - zobaczysz Elexis coś tam wygłaszającą.
Po chwili Elexis ucieknie.
Znajdź pokój sterowania, zostaniesz zabrany na walkę z Thrallem.

Thrall

Po prostu rozwal Thralla.
Po wygraniu raczony jesteś animacją oznaczającą koniec!!!

Jak widać, nie jest to pamiętnik zbyt dokładny, ale powinien coś niecoś ułatwić - jeśli nie, to dajcie znać, a pojawi się wersja pełniejsza!

J. Blade Jr.

producent: Dreamworks Interactive
platforma: PC

TRESPASSER

Nie ma takiej drugiej gry jak Trespasser. Znajdziecie w niej niesamowitą fizykę znaną z prawdziwego życia oraz najbardziej zaawansowaną sztuczną inteligencję, której dotąd nie posiadały żadne gry komputerowe. W rzeczywistości wszystko jest tutaj tak bardzo podobne do sytuacji znanych z życia, że możesz być pewny, że podczas zmagań z grą będziesz musiał znajdować prawdziwe rozwiązania prawdziwych problemów. Oznacza to, że w istocie mamy tu do czynienia z właściwie nieskończoną ilością rozwiązań i możliwości jakiegokolwiek problemu, na który się natkniesz podczas swojej przygody. W związku z powyższym niniejsza solucja nie daje ci możliwości linearnego przejścia przez wyspę. Mogłoby to popsuć całą zabawę, ponieważ masz tu nieograniczoną swobodę poruszania się na każdym z poziomów gry. Celem tej solucji jest raczej zarys każdego poziomu, dinozaurów, których spotkasz i różnych zadań/punktów kontrolnych, które musisz odwiedzić, aby dany etap zakończyć. Kolejność dochodzenia do punktów kontrolnych jest dowolna, niektóre ścieżki nawet, jeśli tylko tego sobie życzysz, możesz w ogóle pominąć. A zatem, kiedy będziesz gotowy, możesz rozpocząć zabawę. Pamiętaj, nie jesteś tu mile widziany... nikt cię nie zaprasza... jesteś INTRUZEM!



The Beach - The Training Area (Opcja treningowa)

Zadania:

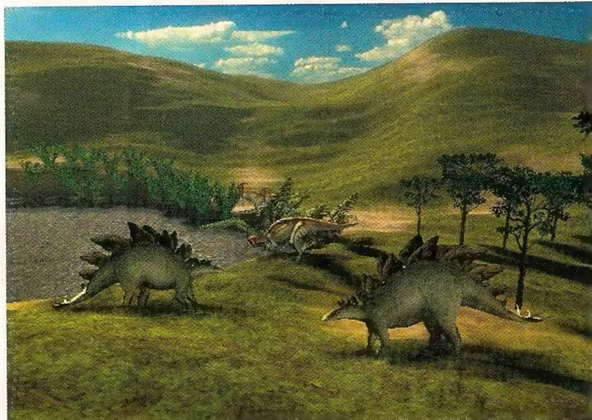
- Opuść plażę i wdrap się na górę
- Naucz się, jak posługiwać się przedmiotami
- Praktykuj wdrapywanie się i skakanie
- Naucz się jak mierzyć i strzelać z broni
- Nauka wykorzystania pudeł do pokonywania ścian
- Pokonaj pierwszą dziurę na ścieżce
- Spotkaj Brachiosaura
- Pokonaj drugą dziurę w ścieżce
- Zabij Raptora
- Wespnij się na chwiejący się ustęp
- Znajdź Monorail Station i wyjście (Exit)

Pierwszy poziom jest właściwie obszarem treningowym, abyś przyzwyczaił się do interfejsu, ruchów, skoków i posługiwania się różnymi przedmiotami. Zaczynasz swoją przygodę na plaży, w miejscu rozbicia się twojego samolotu. Przeszukaj terytorium, zanurz się w wodę, a następnie, kiedy już będziesz gotowy, skieruj się w głąb lądu, w stronę wielkiej białej skały na lewo. Wskocz na skałę, a następnie wejdź na wąsko opadający skraj skały, aby udać się na górę. Znajdziesz ruiny pewnego rodzaju fundamentu dla struktury, która nigdy nie została ukończona. Zobaczysz tu kilka beczek, desek i skrzyń. Zapoznaj się z nimi i potrenuj umiejętność ich podnoszenia. Obracaj nimi i podrzucaj wokół. Kiedy już dobrze opanowałeś sposób, w jaki „działają" twoje ręce, skieruj się w stronę lądu, do struktury betonowej. Potrenuj wspinanie się i podskakiwanie, aby dostać się na szczyt skały. Zrzuć kilka beczek na bok i podziwiaj urodę okolicy, gdy już będziesz na górze. Wracaj, na dół i przejdź do pierwszej ściany i wrót. Podejdź do wrót, aby je potrącić.

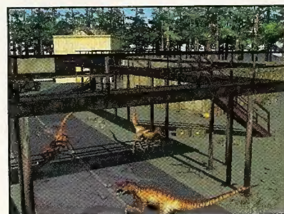
W następnej lokacji znajdziesz pierwszy z potężnego wyboru broni palnej, które są dostępne w grze i których będziesz tu używał. Możesz nieść dwie takie rzeczy za jednym razem, zatem weź parę broni i zacznij strzelać do tego, co tu widzisz. Pudełka i puszki są porozkładane wokół na tym terytorium - wszystko dla twojej przyjemności, abyś mógł sobie radośnie postrzelać. Znajdziesz nawet kilka kamieni, którymi możesz rzucać gdy skończy ci się już amunicja. Może, przed opuszczeniem tego rejonu, będziesz chciał oprzeć się przynajmniej na jednej spluwie?

Z następną bramą nie pójdzie ci już tak łatwo jak z pierwszą. Będziesz musiał wskakiwać na różne pudła i skrzynie, aby dostać się na ściany. Przesuwaj je, jeśli musisz, aby umożliwić sobie wykonanie ruchu. Przeskocz ponad ścianą z góry pudła i dalej zmierzaj do przodu. Sprawdź billboard, gdy wejdziesz dalej w głąb lądu. Po krótkim czasie docierasz do głębokiego kanału na drodze z trzema skrzyniami. Stara ciężarówka w prawej kryje w sobie Hunting Rifle, który możesz wziąć zanim zaczniesz rozwiązywać zagadkę związaną ze skrzyniami. Przesuń skrzynie i użyj jednej lub więcej naraz, aby wydostać się z zagłębienia z drugiej strony.

Kiedy już udało ci się i jesteś tam, pojawi się muzyka, która towarzyszyć będzie przybyciu pary Barchiozaurów



w dolinie poniżej. Nie będą się z tobą zadawały, zatem możesz patrzyć jak długo chcesz, zanim ruszysz w drogę do następnego kanału i kolejnej porcji pudeł. Ta zagadka jest trochę bardziej skomplikowana. Weź jeden z dogodnie położonych kamieni i wrzuć go na stos skrzyń. Powinieneś celować na sam szczyt, abyś nie wrzucił jednej z tych mniejszych skrzyń do rowu. Użyj pudła, aby wyskoczyć z zagłębienia i idź dalej wokół zakrętu.
Kiedy wejdziesz do następnej doliny, powinieneś namierzyć porzuconą ciężarówkę z lewej. Podejdź do niej i odszukaj Desert Eagle .44 i Baseball Bat. Uzbrój się, jeśli myślisz, że właśnie tego ci teraz potrzeba, a następnie idź dalej wzdłuż ścieżki w stronę małego klifu i struktury z drewna.



Mniej więcej właśnie w tym czasie pierwszy nieprzyjaźnie do ciebie nastawiony dinozaur prawdopodobnie rzuci się na ciebie od tyłu. Odwróć się i zabij Raptora, a następnie postaraj się rozwiązać zagadkę związaną z ustępem. Możesz wspiąć się po belce, a następnie wskoczyć na platformę, dalej wbiec do góry i wskoczyć na szczyt klifu. Możesz też wrzucić kamień na bezklifową część punktu, aby ją obniżyć drugą stronę tak, abyś



mógł wziąć rozbieg i przeskoczyć. To typowe dla większości zagadek z Trespassera. W przyszłości będę jedynie mówił: „Rozwiązałem każdą poszczególną zagadkę". Możesz spokojnie próbować znaleźć alternatywne, i możliwe, że lepsze, sposoby, jak to zrobić.

Kieruj się drogą aż dojdziesz do schowka z bronią (biała skrzynka) z Desert Eagle w środku. Zaraz, mniej więcej w tym właśnie momencie, z prawej wyskoczy na ciebie Raptor. Powinieneś go zabić. Idź w dalszym ciągu drogą. W końcu przybędziesz na Monorail Station. Wespnij się po schodach i wysłuchaj zniszczonego nagranego powitania. Następnie wyskocz na tory i skieruj się w stronę ogrodzonego lasu. Przeskocz dziurę w torach używając do tego celu wąskiej belki, aby uzyskać dodatkową odległość do skoku. Wreszcie na końcu torów zeskocz, ponad ścianą, i do następnej lokacji.

Jungle Road - The Monorail Trail

Zadania:

- Kieruj się wspornikami kolejki
- Poszukaj szopy i terytorium wypoczynkowego
- Zobacz potyczkę Triceratopsów z Raptorami
- Przeszukaj dom plantacji (Plantation house)
- Użyj budki telefonicznej (Call Box)
- Użyj dźwigu, aby dostać się na kolejkę
- Idź/skacz wzdłuż zniszczonej kolejki do wyjścia

Podczas badania tej części wyspy zawsze staraj się mieć na widoku wsporniki kolejki jednotorowej. Są one twoim przewodnikiem, który doprowadzi cię do końca tej części wyspy. Jeśli jeszcze nie zauważyłeś, to mam dla ciebie smutną wiadomość - nie masz broni. Ale na całe szczęście zawsze na początku gdzieś w pobliżu znajduje się trochę przydatnych zabawek tego typu. Na przykład - weź Desert Eagle z pudełka i rusz wzdłuż kolejki, kierując się jej wspornikami. Na lewo powinieneś ujrzeć beczki i kawałki elementów kolejki. We wszystkim tym zakopany jest ząb T-Rexa. Zapewne nie najlepsza broń, której byś sobie zapragnął, ale przy jej pomocy z pewnością zabijesz wszystko z małej odległości. Jeśli kontynuujesz podążanie trasą kolejki, już niebawem powinieneś napotkać Smith & Wesson 686. Namierzysz też Jawbone, która również jest sensowną bronią, ale pamiętaj - możesz nosić dwa przedmioty jednocześnie, i broń na odległość, jak spluwy, jest zawsze lepsza niż broń do walki wręcz. Zaraz przybędziesz do małej polany, gdzie wokół spaceruje sobie Stegozaur, zajadając się jakimiś roślinami. Dalej na drodze widzisz parę Raptorów, które śledzą tego wielkiego faceta. Możesz albo zabić Raptorów (i uratować Stega), albo spróbować przedrzeć się za nie, z nadzieją, że Raptory bardziej zainteresowane są swoim polowaniem niż tobą. Na końcu drogi znajduje się mały klif z dużym pudłem, możesz użyć Helmet lub wystrzelić z jednej ze swoich broni, aby zrzucić pudło na dół, z betonowych szyn. Przenieś pudło i użyj go jako stopnia, aby dostać się na większe pudło, a w końcu na szczyt klifu. Możesz całkowicie ominąć tę zagadkę idąc na lewo, obchodząc to miejsce, ale chyba powinieneś nabyć trochę przydatnych umiejętności - później będziesz nieraz musiał wykonać podobne rzeczy. Szybko przybędziesz do małego obszaru wypoczynkowego, który składa się z chałupy, kilku podków i koszykówki. Raptor ukrywa się za szopą i nie jest tutaj bynajmniej tylko po to, aby rzucać do obręczy. Po tym, kiedy już dasz mu permanentny „timeout", możesz zdobyć Desert Eagle, który znajduje się pod koszem na śmieci i rozwalić deski, aby wziąć z szopy Bennelli Shotgun. W rozbitym jeepie wewnątrz doliny znajduje się Ruger Redhawk, ale do tego miejsca powinieneś być już dość dobrze uzbrojony, więc po co zawracać sobie głowę? Znowu skup się na torach, które ciągną się dalej na prawo od szopy. Przemierzają na lewo, by w końcu wznieść się nad doliną, gdzie Triceratopsy zmagają się z parą wygłodniałych Raptorów. Możesz obejrzeć walkę, by zobaczyć, kto wygrał (wynik nie jest przewidziany w scenariuszu), lub możesz przemknąć się na prawo lub w lewo, podczas gdy potwory walczą. Gdy skierujesz się w lewo, dojdziesz za chwilę do starego domu plantacji (Plantation House), w którym nie znajdziesz niczego wartościowego, i który strzeżony jest przez przynajmniej pojedynczego Raptora. Jeśli masz ochotę na zwiedzanie i chciałbyś zabić kolejnego dinozaura, ruszaj. Możesz iść dalej za domek i za samotnego Parasaurolophusa, aby ominąć wiele przeszkód, które mógłbyś napotkać, kiedy zdecydowałbyś się na drogę w prawo, z powrotem do bitwy. W końcu przedrzesz się i zakończysz przy dźwigu. Jeśli jednak zdecydujesz się na drogę w prawo, zmierzaj do wodospadu i skręć w lewo, aby skierować się ku wzgórzu. Dalej w górę i jeszcze wyżej na kolejnej górze z lewej (z tyłu za bitwą) znajdziesz niezły kamienny krąg ceremonialny, który wznosi się nas doliną. Nie ma tam nic ciekawego, ale może będziesz chciał podziwiać widok. Idź dalej wzdłuż tej określonej ścieżki, aby dostać się do budki telefonicznej.

Nieważne jaki numer wykręcisz, i tak usłyszysz irytującą nagraną wiadomość, która mówi, że telefon nie działa. Chyba nie sądziłeś tak naprawdę, że wszystko zamierza się ułożyć tak prosto? Wespnij się na pudła i przeskocz na niższą część opadających torów kolejki. Podążaj tą drogą aż dojdziesz do składowiska skrzyń. Wokół powinna czaić się para głodnych Raptorów. Możesz spróbować rzucić w nie skrzyniami, ale prawdopodobnie będziesz musiał je zabić za pomocą bardziej typowej broni, zanim będzie po wszystkim. Opuść się na dół na stos pudeł, aby uniknąć poważnego zranienia. Następnie przejdź na ziemię, gdzie znajdziesz leżący Bennelli Shtogun oraz Redhawk w białym schowku na broń. Idź dalej doliną aż dojdziesz do wieży z wielkich skrzyń z kilkoma pojedynczymi pudłami na szczycie. Jedna z nich ma na sobie Calico SB5, który może być twój, jeśli uda ci się zestrzelić pudło ze stosu skrzyń. Znajdziesz też Redhawk również leżący w tym miejscu na ziemi. Kiedy już zdobędziesz nowe bronie, przenieś pudło do wielkiego pudła naprzeciwko krótkiego klifu i wspinaj się, aby przejść dalej. Idź dalej, aż dojdziesz do głębokiej doliny. Wokół tego terenu zobaczysz spacerującego Stegosaurusa. Jest śledzony przez bandę Raptorów. Kryją się w lesie na prawo, zatem skieruj się na lewą stronę doliny, aby uzyskać pewien dystans w stosunku do mającej się zacząć walki. Jeśli zaatakują, będziesz miał mnóstwo czasu, aby wymierzyć odpowiednie strzały. Idź dalej, znajdziesz się przy dźwigu. Na prawo od dźwigu znajdziesz Barrett .50, karabin snajperski. Nie możesz go jednak zabrać ze sobą, ale oczywiście możesz się nim trochę pobawić. Załatw wszystkie Raptory, które wałęsają się po tym terytorium, lub wszystkie, które śledziły cię po łowach. Kiedy zostały ci jeszcze jakieś naboje, możesz strzelić w skrzynie, aby spadły z torów kolejki - tak, dla treningu. Jeśli jesteś gotowy do dalszej drogi, wespnij się na ramię dźwiga i dostań się do kosza. Następnie przeskocz do torów i zacznij iść po nich. Zrzuć wszystkie skrzynie, które pojawią się na twojej drodze i przeskocz nad każdą napotkaną dziurą. Jeśli spadniesz, możesz zawsze wrócić i zacząć wszystko od początku, możesz też iść dalej po ziemi. Na górze jest bezpieczniej - upadek oznacza dość dużą ilość ran, a poza tym Raptory nie próżnują. W końcu dojdziesz do wielkiej dziury w torach, która zmusi cię do spadnięcia na ziemię. Opadający fragment torów przeniesie cię z powrotem na następną część torów - aby dojść do końca, musisz pozostać na tym torze. Upadek w tym miejscu jest absolutnie fatalny - na dole czeka naprawdę mnóstwo Raptorów, które wypatrują świeżego mięska. W połowie drogi po tym torze zobaczysz chałupę na lewo z Hunting Rifle na dachu. Jeśli zależy ci na broni, możesz wskoczyć i wziąć ją sobie. Ale jest to wycieczka tylko w jedną stronę, więc będziesz musiał biec po ziemi, albo z powrotem na początek tego odcinka torów, albo do następnego dźwigu, który prowadzi do „rozdziału" z trzecią częścią kolejki jednotorowej. Kiedy dojdziesz do dźwigu, możesz przejść na ziemię i dokonać eksploracji, aby znaleźć Desert Eagle, przy dźwigu, i Bennelli Shotgun - w skrytce z bronią. Wespnij się do ostatniej części torów i przejdź po pudłach. Dalej cały czas prosto, a później w prawo na wąską belkę, która prowadzi do następnej kolejki. Cały czas do przodu, wspinając się po kolejnych pudłach. W końcu dojdziesz do końca trasy i wyjścia z tej części wyspy. Jeśli upadniesz, zawsze możesz walczyć z Raptorami i wyjść po małym wzgórku. Obydwie drogi prowadzą do celu.

Industrial Jungle - Jungle of Death

Zadania:

- Podążaj wyschniętym korytem rzeki
- Omiń T-Rexa
  - Idź skalnym wąwozem
    - Przejdź przez leżące drzewo
      - Wespnij się po stopniach czarnego kamienia
        - Omiń Albertosaurusa
          - Wespnij się na dźwig, aby wejść do miasta

Poziom ten, przynajmniej na początku, staje się dość trudny, z mnóstwem polujących potworów i z niezbyt imponującą

iloścą broni. Jeśli nie uda ci się zabić dinozaura po 2 czy 3 strzałach, musisz uciekać, upewniając się, że ranny gad nie biegnie za tobą. Ten podstęp działa prawie wszędzie w grze. Zaczynasz w wyschniętym korycie rzecznym. Za tobą znajduje się Hunting Rifle, którego za chwilę będziesz potrzebował. Gdy idziesz wąwozem, szybko dojdziesz do drugiego Hunting Rifle. W momencie, gdy koryto rzeki skręca w lewo, ujrzysz na prawo obniżenie. Jeśli wespniesz się na ten pagórek, znajdziesz rozbity motocykl i Redhawk. Ponieważ powinieneś być w tym momencie gry w pełni uzbrojony, możesz dać sobie spokój ze wspinaczką, chyba że chcesz podziwiać widoki. W wąwozie na wprost znajduje się kilka Raptorów. Oczywiście możesz zabić je z bezpiecznej odległości, czyli ze wzniesienia z motorem, większe szanse będziesz miał gdy strzelisz, zwrócisz się, a następnie pójdziesz na dół. Idź dalej do potężnego drzewa, które wpadło do wąwozu. Za drzewem znajduje się rozbita ciężarówka, możesz tam uzbroić się w Desert Eagle, który leży na skrzyni, i strzelbę HK 91 - znajdziesz ją na siedzeniu w ciężarówce. Idź dalej tym tropem, za kolejnymi leżącymi drzewami, aż dojdziesz do pary walczących Raptorów. Możesz spróbować przemknąć się obok nich, gdy zajęci są sobą, lub poczekać aż jeden polegnie w bitwie, a następnie zabić zwycięzcę. Jeśli wybierzesz ten pierwszy sposób, dopóki nie wyczyścisz tego terytorium odpowiednio szybko, musisz uważać na atak od tyłu ze strony Raptora, który przeżył walkę. Ścieżka zwęża się i ściany stają się wyższe, a zaraz za zakrętem czai się Raptor. Następny Raptor, którego napotkasz zatrzyma się i będzie na ciebie patrzył z cienia jeepa balansującego na klifie powyżej. Pojedynczy strzał powinien sprawić, że jeep spadnie na Raptora - to chyba jedyny dino, którego wykończysz w tej grze za pomocą jednego strzału. Ciągle dalej, teraz poza wąwóz, za wielką skałę i wprost do otwartej doliny, gdzie T-Rex walczy z parą Raptorów. Postaraj się trzymać się od nich w bezpiecznej odległości, a będziesz mógł po prostu ominąć teren potyczki. Stań daleko na lewo, i jeśli T-Rex namierzy cię, po prostu stań: pamiętaj, że nie mogą cię widzieć, jeśli się nie ruszasz. Kiedy już masz pole walki za sobą, znajdziesz kolejną porzuconą ciężarówkę z Hunting Rifle. Za ciężarówką, na lewo, znajduje się wodospad. Na dole w dolinie T-Rex atakuje Parasaurolophusa. Stój na wzgórzu przy wodospadzie, masz świetne miejsce do obserwacji pojedynku. Kiedy bitwa się skończy, albo gdy oglądanie znudzi ci się, wejdź do skalistego wąwozu na wprost. Weź HK VP70 przy wraku i idź wąwozem do gigantycznego szkieletu. Na tym terytorium przebywają trzy Raptory, choć może to być nie widoczne od razu, gdy wejdziesz. Zabij je szybko, starając się, jeśli to konieczne, wysłać je z powrotem do wąwozu, aby nie mogły cię otoczyć. Kiedy jest już bezpiecznie, idź dalej ścieżką - dojdziesz do jeszcze bardziej niebezpiecznego terytorium.

Znalazłeś się przy bardzo wąskim występie skalnym, który zakręca się wokół lewej strony głębokiego kanionu. Na dole poniżej znajduje się mnóstwo Raptorów oraz rozbity helikopter. Zabij tak wiele Raptorów jak to tylko możliwe z bezpiecznego miejsca, w którym się obecnie znajdujesz. Kiedy ścieżka się skończy, spadnij na dół i zabij resztę. Przebiegnij do helikoptera, znajdziesz w nim karabin maszynowy SB5K oraz Redhawk - weź je, jeśli musisz się dozbroić. Możesz też znaleźć potężny AG-47 na tym wąskim występie na prawo, zaraz ponad wrakiem.

Idź dalej tą samą drogą z kanionu i krąż na lewo. Powinieneś znaleźć się wysoko na klifie wznoszącym się ponad kanionem z wrakiem helikoptera. Potężne drzewo rozpościera się ponad dziurą - to twój most. Idź ostrożnie i przygotuj się na walkę z kilkoma Raptorami czekającymi po drugiej stronie. Skieruj się w dół do doliny, w stronę czarnych skał na horyzoncie. Te skały to prawdziwa udręka, jeśli chodzi o wspinanie się po nich. Zawsze skacz na najniższy możliwy następny stopień. Nieraz będziesz nawet musiał szukać małego łupka wystającego ze skały, aby wskoczyć na pochyły kraniec, a także stosować podwójny skok, aby udało ci się wejść na szczyt. Będziesz musiał kluczyć do przodu i do tyłu, aby powoli piąć się do góry. Kiedy już znajdziesz się na szczycie, możesz podziwiać dolinę na dole. Dokładnie poniżej ciebie widzisz małe (ale głębokie) jezioro. Ustaw się dokładnie w kierunku jeziora i najpierw zeskocz na nogi - w tej grze nie ma nurkowania. Wyjdź z jeziora i zrób wypad w kierunku jeepa na wprost na lewo, gdzie karabin maszynowy Browning daje ci możliwość obrony przeciwko Raptorom i Albertosaurowi, które znajdują się w tej okolicy. Po tym spotkaniu nadejdzie pora na kolejną wielką bitwę. Dwa Raptory atakują Parasaurolophusa. Możesz po prostu uniknąć tej walki, trzymając się blisko klifu z lewej, jednocześnie cały czas idąc w stronę wież linii energetycznych. Chałupa, którą znajdziesz na tym terytorium kryje w sobie PAC-10, młot oburęczny i Rebar. Jeśli potrzebujesz, weź spluwę - wszystko pozostałe jest bez wartości, jeśli weźmiesz pod uwagę to, co czeka cię już za chwilę. Idź wzdłuż wież linii elektrycznej na wzgórze (numery na wieżach powinny maleć), przejdź za wrakiem jeepa i dalej do miejsca rozbicia się samolotu. Powinieneś znaleźć SG-47 z magazynkiem bębenkowym, który ma potężną siłę ognia. Idź dalej tą drogą, za kolejną parę Raptorów atakujących Parasaurolophusa. Zaatakuj je tylko wtedy, gdy zaczną się zbliżać do ciebie.



Dalej, ciągle tą drogą. Zobaczysz dźwig zaparkowany poza murami miasta. Para Raptorów znajduje się na twojej drodze i nie ma innej ofiary w pobliżu, żeby się od ciebie odczepiły - czeka cię więc potyczka z nimi. Kiedy dojdziesz do dźwigu, wespnij się na niego i wejdź na dźwigar, a następnie przeskocz przez mur.

The Town - Back to Civilization!

Zadania:

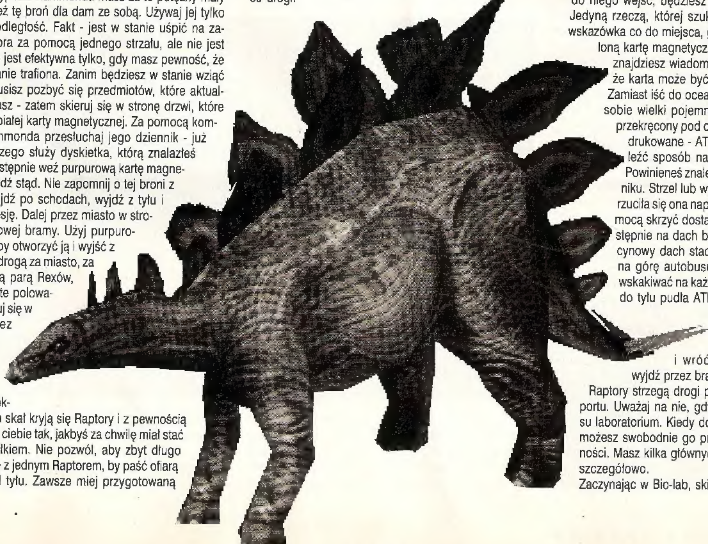
- Złam kod do głównych drzwi
- Odnajdź niebieską kartę magnetyczną
- Otwórz drzwi Dr. Wu z centrum bezpieczeństwa
- Znajdź czerwoną kartę magnetyczną i dom Dr. Wu
- Zbadaj posiadłość Hammonda
- Znajdź białą kartę magnetyczną na podwórzu u Hammonda
- Odnajdź purpurową kartę magnetyczną w domu Hammonda
- Wyjdź przez South Gate (bramę południową)
- Idź drogą przez dolinę do tamy
- Wespnij się na górę tamy i wyjdź

Na lewo od głównej bramy powinieneś namierzyć drzwi. Wejdź do małego pomieszczenia i użyj klawiatury numerycznej do wprowadzenia kodu odbezpieczającego. Kod napisany jest na ścianie. Z tego kąta widzenia może on wyglądać jak BIGLIE, ale wyobraź sobie, że odwracasz go do góry nogami, widzisz wtedy 317618. Możesz też dostać się do miasta przez system kanalizacyjny, dalej na lewo, ale któż chciałby „pachnieć" w „ten sposób". Mapa miasta wywieszona jest na ścianie, pokazując ci położenie Ops Center - prawdopodobnie nie takie złe rozwiązanie jeśli chodzi o pierwsze miejsce, które powinieneś odwiedzić. Zapamiętaj dwa domy, które masz po dwóch stronach - szybko wrócisz do obydwu. Podążaj Main Street zatrzymując się przy białym miłym domku po prawej. Raptory są przed tobą - może nawet zaczną teraz do ciebie podchodzić. W tym dużym domu znajdziesz dwa AK-47-mki. Z tyłu jest pistolet Tranquilizer. Nie zawracaj sobie tym głowy, jeśli uważasz, że wszystko jest w porządku - nie chcemy przecież ich obudzić. Możesz użyć masztu telefonicznego, aby dostać się na dach, jeśli chcesz namierzyć kilka dinozaurów z bezpiecznego miejsca. W przeciwnym wypadku - po prostu cały czas idź w stronę miasta. Zastrzel parę skoczków po drugiej stronie ulicy, jeśli masz ochotę, ale twój główny cel to Ops Center - po krótkim zboczeniu z trasy do kościoła. Możesz na chwilę wstąpić tam, aby złożyć podziękowania za ocalenie i bezpieczne dotarcie do tego miejsca. Możesz też znaleźć tam niebieską kartę magnetyczną w pomieszczeniu na lewo od ołtarza, a także HK91, strzelbę i pistolet Tranquilizer rozrzucone wokół. Ops Center zwykle oznacza przebywanie w pobliżu kilku Raptorów, które strzegą tego miejsca. Na ścianie, na prawo od stopnia zawieszona jest broń maszynowa Browning kaliber .50. Użyj jej, aby zająć się każdym nadchodzącym dino, następnie wejdź do budynku. W Animal Control Room znajdziesz dwa AG-47-mki. Pomieszczenie z radiem (Radio Room) - nie znajdziesz tu nic, poza zepsutym sprzętem i drzwiami na końcu, które możesz otworzyć swoją niebieską kartą magnetyczną (no i czyż nie przydała się wizyta w kościele?). Przeczytaj informację na tablicy, żeby się dowiedzieć, że Hammond posiada główną kartę (Master Keycard), a Dr Wu - klucze do domu Hammonda. Kolejna ważna wiadomość widnieje na ścianie w tym pomieszczeniu - daje ci to wskazówkę co do tego, co spotka cię za chwilę. Panel bezpieczeństwa jest kluczowy, jeśli chodzi o twój następny krok, zatem idź do niego i naciśnij przycisk „A", aby otworzyć bramę do posiadłości Dr. Wu. Możesz teraz wyjść z Ops Center i skierować się w stronę domu Wu. Jeśli jeszcze ich nie odwiedziłeś, baraki z prawej i stacja benzynowa z restauracją bezpośrednio przed tobą zawierają broń i kil-





ka Raptorów, które czają się za narożnikami. Zbadaj tak dużo jak chcesz (lub musisz), ale musisz w końcu i tak znaleźć się na terytorium Dr. Wu. Kiedy już wejdziesz do domu Dr. Wu, w kuchni powinieneś znaleźć czerwoną kartę magnetyczną. Na górze znajdziesz Redhwak na półce - mówię to na wypadek, gdybyś wciąż potrzebował broni. W przeciwnym razie - skieruj się w stronę dużego domu po drugiej stronie ulicy. Kiedy będziesz już za murami, skieruj się na podwórko i szukaj skały w kształcie trójkąta, w pobliżu tylnego narożnika tego pola. Za skałą znajdziesz białą kartę magnetyczną. Wejdź do domu przez tylne drzwi i skieruj się na lewo. Zlokalizuj ukryte pomieszczenie za półką z książkami, aby dostać dyskietkę. Teraz przed tobą jedna z najtrudniejszych zagadek w grze. Idź do klatki schodowej i za pomocą trzech pudeł zrób stopień, który poprowadzi cię do góry, abyś mógł wskoczyć na wyższą cześć tego co pozostało po schodach. Jeśli to konieczne, używaj rogów i ścian, i ułóż dwa pudła w stos w około połowie drogi pomiędzy niższą i wyższą częścią. Teraz skocz z niższych schodów na pudła, a następnie wyżej. W razie konieczności wykonaj podwójny skok. W tym momencie gry musisz mieć już przy sobie dyskietkę i białą kartę magnetyczną. W przeciwnym razie konieczny będzie powrót i zrobienie tego wszystkiego od początku. Na górze schodów znajdziesz Stun Gun - trochę bezużyteczny, więc zignoruj go. W sypialni Hammonda masz za to potężny mały pistolet. Weź tę broń dla dam ze sobą. Używaj jej tylko na bliską odległość. Fakt - jest w stanie uśpić na zawsze Raptora za pomocą jednego strzału, ale nie jest zbyt celna - jest efektywna tylko, gdy masz pewność, że ofiara zostanie trafiona. Zanim będziesz w stanie wziąć tę broń, musisz pozbyć się przedmiotów, które aktualnie posiadasz - zatem skieruj się w stronę drzwi, które wymagają białej karty magnetycznej. Za pomocą komputera Hammonda przesłuchaj jego dziennik - już wiesz do czego służy dyskietka, którą znalazłeś na dole. Następnie weź purpurową kartę magnetyczną i wyjdź stąd. Nie zapomnij o tej broni z sypialni! Zejdź po schodach, wyjdź z tyłu i opuść posesję. Dalej przez miasto w stronę południowej bramy. Użyj purpurowej karty, aby otworzyć ją i wyjść z miasta. Idź drogą za miasto, za przerażającą parą Rexów, gdy są zajęte polowaniem. Skieruj się w górę przez wzgórze i drogą w stronę dużych skał. Za większością tych skał kryją się Raptory i z pewnością rzucą się na ciebie tak, jakbyś za chwilę miał stać się ich posiłkiem. Nie pozwól, aby zbyt długo zadawać się z jednym Raptorem, by paść ofiarą innego - od tyłu. Zawsze miej przygotowaną broń z wieloma nabojami i dozbrajaj się kiedy tylko znajdziesz nowe zabawki. PAC-10 i Belle Shotgun powinny leżeć w pobliżu drogi na prawo, kiedy przejdziesz za skały. Możesz starać się ominąć pierwszą dziurę w drodze, ale druga zmusi cię, żebyś wszedł do doliny, gdzie spotkasz przynajmniej cztery lub pięć Raptorów. Spróbuj walczyć z nimi pojedynczo. Kiedy nie uda ci się obalić ich po kilku strzałach, przejdź dalej, z nadzieją, że nie śledzą cię. Twój cel to Flood Control Building w bazie tamy. Przełącznik w tym budynku otwiera jedne ze stalowych wrót na dole zapory. Ale ty ciągle potrzebujesz większej pewności siebie, aby wejść do środka. Jeśli Raptory nadal patrolują dolinę, możesz po prostu zrobić wypad na schody po drugiej stronie tamy. Gdy już oczyściłeś dolinę i chcesz dwa karabiny maszynowe SB5, skieruj się na schody i weź pudełko. Weź je z powrotem do tamy i umieść je pod drzwiami, używając ich jako stopnia, aby dostać się do środka i zgłosić się po nagrodę. Wspinaj się po schodach, aby wejść na górę tamy. Znajdziesz tam strzelbę Tranquilizer, jeśli potrzebujesz broni. Czeka cię tu najmniejszy opór pomiędzy tym miejscem i końcem tego poziomu, ale pomoc się przyda. Pozostała już tylko jedna para Raptorów pilnująca tego miejsca, zatem zabij je lub zrań i skieruj się do bramy na końcu drogi.



TIPSY

Jeśli potrzebujesz tego nadzwyczajnego wsparcia

tnext - skok do następnego zadania lub punktu na drodze
loc - wyświetla wewnętrzne współrzędne mapy
bones - wyświetla otoczenie każdego obiektu
gore 2 - włącza krew (polecam)
woo - nieograniczona amunicja dla wszystkich broni
Bionic Woman - wolniejsze poruszanie się, ale wyższe skoki
Win - pokazuje końcowy film i napisy
Dinos - zamraża wszystkie dinozaury, co sprawia, że stają się łatwiejszymi celami

Aby móc wprowadzić te kody, musisz najpierw nacisnąć CTRL-F11, aby sprowadzić kursor w dolny lewy róg ekranu. Teraz wpisz kod, po którym wciskaj ENTER, a następnie CTRL-F11 jeszcze raz, aby zakończyć operację.

Przeskoczenie poziomu - naciśnij i trzymaj CTRL-Shift-Q-W i puść W.

Harbor and Lab - Harbor Patrol

Zadania:

- Złam kod do głównej bramy
- Znajdź żółtą kartę magnetyczną w biurze Harbor Master
- Znajdź w biurze informację o położeniu zielonej karty magnetycznej
- Znajdź zieloną kartę magnetyczną w pojemniku Atlantic
- Wyjdź z portu do kompleksu laboratorium
- Znajdź purpurową kartę magnetyczną
- Znajdź czerwoną kartę magnetyczną i kod od drzwi komputerowych
- Uruchom ponownie CRAY
- Wyjdź z poziomu przez teren wybiegu

Pozbawiony broni musisz znowu się dozbroić Desert Eagle i Hunting Rifle umieszczonymi w szafce z bronią na ścianie przed tobą. Skieruj się na drogę i rozpraw się z T-Rexem i Triceratopsem gdy walczą. Dalej, do bramy z porzuconym autobusem. Karta magnetyczna otwiera bramę, gdy nauczysz się kodu. Rozglądając się wokół powinieneś zobaczyć znak STOP, z tyłu masz numer - 1018. Oczywiście to byłoby zbyt proste. Zakładając, że ten numer został napisany dla kierowcy autobusu, powinieneś go przeczytać tak jak on - z jego lusterka wstecznego. W ten sposób otrzymujesz poprawny kod - 8101. Kiedy już brama zostanie otwarta, możesz wejść i wziąć HK VP70, która jest dobrą zamianą za pistolet, który posiadasz obecnie. Kompleks portowy to potężny obszar, ale znajduje się tu kilka zadań, które muszą być wykonane w określonym porządku. Spokojnie możesz badać różne tereny. Masz tu mnóstwo broni w magazynach oraz spluwę przy dźwigu, a także znajdziesz coś przy pompach benzynowych. Wrak statku EMILY to ciekawe miejsce na odwiedziny, ale uważaj na brzydkiego T-Rexa, który jest źle nastawiony - masz go z tyłu magazynów. Odwiedź te miejsca i dozbrój się, ponieważ Raptory „zjedzą" trochę z twojej amunicji. Biuro szefa portu (Harbor Master's Office) to pierwsze miejsce, do którego musisz się udać. Rozwal kilka wsporników w oknach, aby się tam dostać, następnie przeszukaj łazienkę, a powinieneś znaleźć żółtą kartę magnetyczna. Weź Silencer SB5 zza pudeł, jeśli chcesz, a następnie skieruj się do wielkiego budynku w środku. To jest główne biuro - aby do niego wejść, będziesz potrzebował żółtej karty. Jedyną rzeczą, której szukasz w tym budynku jest wskazówka co do miejsca, gdzie możesz znaleźć zieloną kartę magnetyczną. Wejdź na górę i z tyłu znajdziesz wiadomość, z której się dowiesz, że karta może być znaleziona w ATLANTIC. Zamiast iść do oceanu, postaraj przypomnieć sobie wielki pojemnik ładunku przy dźwigu, przekręcony pod dziwnym kątem. Ma on wydrukowane - ATLANTIC. Pora zatem znaleźć sposób na dostanie się do niego... Powinieneś znaleźć przyczepę przy pojemniku. Strzel lub wyłam wsporniki, aby przerzuciła się ona naprzeciwko budynku. Za pomocą skrzyć dostań się na przyczepę, a następnie na dach budynku. Teraz wskocz na cynowy dach stacji benzynowej, następnie na górę autobusu. Z niego możesz teraz wskakiwać na każdy pojemnik, aż dojdziesz do tyłu pudła ATLANTIC, które jest otwarte. Na dole, pod wodą znajdziesz zieloną kartę magnetyczną. Weź ją i wróć na ziemię, następnie wyjdź przez bramę z zielonym zamkiem. Raptory strzegą drogi prowadzącej do wyjścia z portu. Uważaj na nie, gdy zmierzasz do kompleksu laboratorium. Kiedy do niego dojdziesz, znowu możesz swobodnie go przeszukiwać dla przyjemności. Masz kilka głównych celów, które wymienię szczegółowo.
Zaczynając w Bio-lab, skieruj się do tyłu i wespnij

się do okna. Zbadaj budynek i weź purpurową kartę magnetyczną z laboratorium na górze. Twoje wyjście z tego budynku również znajduje się na górze. Zorientuj się, gdzie jest otwarte okno, które prowadzi do sklepienia w kształcie litery L. Zeskocz z okna i kieruj się sklepieniem, aby dojść do budynku administracyjnego. Wejdź tam przez okno.
Musisz znaleźć biuro Hammonda, które znajduje się na górze za kilkoma podwójnymi drzwiami na lewo. Zlokalizuj kod do drzwi komputerowych (526327) i czerwoną kartę magnetyczną, która znajduje się w prywatnej umywalni Hammonda. Opuść ten budynek i skieruj się do trzeciego i ostatniego budynku. Użyj czerwonej karty, aby dostać się za pierwsze drzwi, a następnie wprowadź kod, aby dostać się za drzwi bezpieczeństwa. Kiedy już jesteś wewnątrz pokoju komputerowego, musisz zrestartować Super Komputer CRAY. Można to zrobić przez przyciśnięcie określonej sekwencji klawiszy, kiedy tylko naciśniesz główny przycisk zaraz za drzwiami. Ekran ożyje, i Hammond przemówi w czasie trwania procesu. Kiedy wszystko jest włączone i działa i kiedy usłyszysz głos potwierdzający, możesz stąd wyjść i skierować się do wybiegu za budynkiem administracyjnym. Otwórz drzwi daleko na prawo na wybiegu i zabij Raptora. Znajdziesz tam broń Barret kaliber 0.5, zaraz za drzwiami, ale nigdy nie udało mi się wygnać gada, aby ją wziąć. Użyj deski, aby dostać się na górę muru i do następnej zagrody. Użyj beczek, aby wejść na skrzynię, następnie na kolejny mur i wskoczyć do wąskiego przejścia. Idź nim dokoła, aż dojdziesz do drzwi, którymi wyjdziesz z tego poziomu.

Ascent 1 - Ancient Ruins

Zadania:

- Odbądź podróż przez główną dolinę
- Wędruj linią brzegową, aby dojść do drugiej doliny
- Podróż przez drugą dolinę
- Wespnij się po śmiertelnych stopniach
- Zbadaj ruiny
- Odnajdź świątynię i jej strażnika
- Wespnij się po ścieżce górskiej

Przygotuj się na wkroczenia na najbardziej niebezpieczny kawałek lądu w całej grze. Długa dolina, która rozciąga się naprzeciwko ciebie jest pełna nieprzyjaznych i głodnych dinozaurów, a twoja broń jest ograniczona. Jak zawsze, jeśli nie uda ci się pokonać danego wroga za pomocą 2-3 strzałów, spróbuj uciekać przed zranionym zwierzem. Skradanie się to główny sposób na przedostanie się przez dolinę. Kryj się i zawsze miej baczenie na te zręczne Raptory, które mogą się za tobą przedzierać. Zatem weź dwie z strzech dostępnych broni, Bennelli Shotgun, Redhawk lub Toxin Rifle, i wkrocz do doliny. UWAGA: Toxin Rifle to jedyna broń, którą pokonasz T-Rexa. Jeśli uważasz, że jesteś tak dobry, by udało ci się dojść do końca poziomu z jednym tylko slotem z zasobnika, możesz spróbować wziąć go teraz i zwalczyć T-Rexa na piramidzie. To będzie twoja jedyna szansa, aby rozprawić się z tym pokaźnym kolesiem. Pozostaje ci tylko życzyć szczęścia! Skieruj się do doliny i lustruj dokładnie teren, aby wypatrzyć czające się dinozaury. Dolina opada na dół w kilku częściach; każda oznaczona przez małe, ale strome spadki. Albertosaurus będzie twoim pierwszym przeciwnikiem, a ty naprawdę nie masz amunicji, żeby go zabić. Jeśli cię zobaczy, zacznie nieprzerwane polowanie, aż dostaniesz się za pierwszy spadek. Niech sobie da spokój, a ty dzięki drzewom i skałom ukryj się przed nim. Para Raptorów kryje się naprzeciwko. Jeden z nich ruszy na ciebie, podczas gdy drugi nie będzie agresywny. Zabij lub zrań je, zanim ruszysz do następnej części. Pozostałością po poprzedniej przygodzie jest Hunting Rifle oraz dodatkowa amunicja. Przesuwaj się przez dolinę. Ciągle miej baczenie na Raptory naprzeciwko ciebie. Jeśli namierzysz je, najpierw zaplanuj najlepszy atak, albo obejdź je. Po kilku kolejnych małych spadkach zobaczysz grupę dużych skał na wprost. Za jedną z nich ukrywa się Raptor, a za inną będziesz mógł zdobyć dwa Desert Eagle. Naprzód do przejścia naprzeciwko, gdzie niefortunny łowca zostawił ci dwa Bennelli Shotguny. Kiedy jesteś już w pełni uzbrojony, suń do przodu do stromego zbocza prowadzącego do klifu. Uważaj na Raptory, które łażą naprzeciwko i za tobą. Kiedy już nasyciłeś się widokiem oceanu, poświęć minutę na upgrade jednej z twoich broni do AG-47 z magazynkiem bębnowym. Broń ta przetrwa długo - może nawet do ruin. Jeśli jesteś szybki, możesz rozłożyć atakujące Raptory, które spadną z klifu. Jeśli nie, możesz strzelać do nich i wysłać je poza klif. W przeciwnym razie - po prostu zabij lub zrań je, wystarczająco, by wyjść stąd i skierować się w stronę linii brzegowej. Gdy idziesz brzegiem, szybko przybędziesz do miejsca, w którym dwa Raptory walczą z Stegosaurusem. Nie będą zawracały sobie tobą głowy, o ile ty nie będziesz się nimi interesował, zatem obejdź to miejsce i skieruj się w stronę lądu do doliny na wprost. Kiedy wejdziesz do doliny, para okropnych Raptorów zaatakuje. Naucz ich szacunku w stosunku do broni automatycznej, a następnie rzuć się w stronę rozbitego jeepa, aby znaleźć HK91. Dolina zakręca teraz na prawo. Stój przy jej prawej stronie, aby ominąć Albertosaurusa z naprzeciwka. Gdy cię namierzy, agresywnie rzuci się na ciebie. Możesz wykorzystać dużą skałę, aby go zgubić na wystarczająco długo, żeby uciec do rozbitego jeepa na wprost. Osobiście gość ten zaatakował mnie biegając wokół skały i ścigając mnie. Kiedy już w końcu znalazł się z tyłu skały, szybko runąłem do jeepa; wszystko co mu zostało, to gniewne ryki.
Weź Hunting Rifle i dodatkową amunicję niedaleko pozostałości szkieletu, a następnie skieruj się do struktury kamiennych schodów. Zaatakuje para Raptorów, która przygwoździ cię do schodów, jeśli nie będziesz szybszy i nie zabijesz ich. Schody są dość kłopotliwe, z kilkoma pułapkami w stylu Indiana Jones, które mogą cię bardzo szybko załatwić. Jeśli nie masz ochoty na wyzwania, możesz zawsze skierować się drogą górską, na prawo od schodów. Wiedzie wokół i omija schody, a nawet część miasta ruin na wprost. Schody cechują się dwoma rodzajami pułapek i obydwa można łatwo pokonać lub ominąć, pod warunkiem, że wiesz jak to zrobić. Najpierw masz te płyty gigantycznego kamiennego muru, które runą, jeśli za nie przejdziesz. Możesz zawsze je namierzyć, ponieważ wystają ze ściany około 12 cali i niezbyt pasują do tekstur całości konstrukcji. Przebiegnij za nie (z daleka od nich), aby uruchomić je. Pewnie będziesz chciał zawsze spotkać się przynajmniej z jedną z tych pułapek na poziom, abyś był w stanie uciec pułapkom na schodach. Schody są zablokowane potężnymi głowami skalnymi, które zaczną toczyć się w dół po schodach, gdy się na nie natkniesz. Kiedy tak się stanie, po prostu szybko cofnij się tam, gdzie właśnie miałeś pułapkę w ścianie. Czasami (z powodu właściwości fizycznych) głowa kamienna utknie na schodach. W takim wypadku możesz bezpiecznie iść dalej, ponieważ na pewno nie zacznie się toczyć na dół. Bądź bardzo ostrożny na schodach, kiedy jesteś coraz wyżej. Nieraz głowa nie zacznie opadać do momentu, gdy jesteś od niej ledwie kilka kroków. Gdy coś takiego zajdzie, nie możesz wycofać się wystarczająco szybko, aby ominąć kamień - musisz się obrócić, aby biec naprzód, a następnie skoczyć w bok poza zasięg głazu. Ruiny na wprost roją się od Raptorów. Miej się na baczności, gdy badasz różne budynki w celu odnalezienia różnej broni. Uważaj też na dodatkowe elementy murów, które mogą spaść i zabić cię gwałtownie. Ciągle zmierzaj dalej przez miasto, aż do dużej piramidy przed tobą. Spotkasz tam ogromnego T-Rexa, który króluje na tym terytorium. Prawdopodobnie ruszy na ciebie, zanim zaczniesz iść w górę na piramidę. Jeśli tak się stanie, po prostu cofnij się do jednego z budynków i poczekaj, aż pójdzie sobie. Następnie wykonaj gwałtowny ruch na piramidę i wespnij się po schodach. Kamienna głowa zacznie toczyć się w dół po stopniach - możesz ją łatwo ominąć. T-Rex powróci do tej pory i zacznie ryczeć z wściekłości. Może też zostać trafiony przez kamień, ponieważ spadnie on na sam dół. Na piramidzie znajduje się strzelba Tranquilizer, ale T-Rexa nic nie uciszy poza Toxin Rifle, który dostałeś na początku poziomu. Ponieważ zabicie T-Rexa nie jest opcjonalne, musisz szukać go. Zawsze wybiera najbardziej prostą drogę w swoich próbach pożarcia cię. Możesz użyć tego na swoją korzyść, schodząc z piramidy, stroną najbliższą miasta. Zatrzymaj się, gdy dojdziesz do najniższego poziomu piramidy (jeden stopień od ziemi). Wyjrzyj zza rogu i zwróć na siebie uwagę drania. Kiedy podejdzie, rzuć się z powrotem i powtórz to. Kiedy dojdzie do rogu, pobiegnij na tył piramidy, a następnie na drugą stronę. Powinieneś być znowu z przodu piramidy, gdzie możesz zejść na ziemię i pójść na górski szlak. Nawet jeśli T-Rex dostrzegł twój podstęp, jest zbyt wolny, by pokonać ten dystans zanim ty spokojnie opuścisz poziom. Kilka łatwych przeszkód, jak dziury i most, to wszystko, co dzieli cię od kolejnego poziomu.

Ascent 2 - Race to the Top

Zadania:

- Uniknij pewnej śmierci
- Idź wąwozem
- Wespnij się na duże skały
- Znajdź kolumny skalne
- Wespnij się po serpentynie
- Poruszaj się po mostach i deskach
- Użyj przyczepy, aby przejść przez dziurę
- Uruchom windę zdalnie, aby wyjść stąd

Na początku tego poziomu spotykasz głodnego Raptora. Redhawk znajduje się w pudle z bronią przed tobą, ale to ciężka przeprawa. Albo zdobędziesz broń, albo będziesz musiał iść lub przemknąć się na dół na lewo.



Możesz odnieść trochę obrażeń, ale Raptor nie będzie za tobą szedł. Jeśli masz broń na górze, możesz skierować się do doliny, gdzie kilka Raptorów i Albertosaurus właśnie czekają, aby stanąć z tobą do nierównej walki. Jeśli nie masz broni, lub po prostu nie masz ochoty na



próbę zmierzenia się z tymi dinozaurami, po prostu przyklej się do niskiego i wąskiego wąwozu na lewo. Poprowadzi cię to do gigantycznych skał, i nie będziesz musiał walczyć nawet z jednym dinozaurem, gdy będziesz chciał się tu dostać. Oczywiście, jeśli szukasz guza, albo próbujesz zabić wszystko, co spotkasz, wtedy zdecydowanie powinieneś odwiedzić ruiny, gdzie znajdziesz AG-47 i dwa Raptory. Może nawet ci się poszczęści i uda ci się zabić dinozaura zrzucając na niego resztki ruin. Jasne - ponieważ wybrałeś tę drogę, jesteś zobowiązany do walki z Albertosaurusem. Będziesz musiał ułożyć tego faceta do snu, zanim on zabije ciebie, a zatem, o ile nie masz pistoletu Tranquilizer, wybierz plan „B" - ucieczka. W przeciwnym razie, wypuść wszystkie swoje strzałki w niego, a zdrzemnie się na około minutę. Ucieknij i wypróżnij zawartość kolejnej broni w jego głowę - wtedy po prostu zginie. W każdym razie, niezależnie od tego czy wybrałeś bezpieczną drogę tchórza lub niebezpieczną i podniecającą, szybko przybędziesz do kilku bardzo dużych skał. Zacznij na wzgórzu po lewej, aby dostać się na pierwszą skałę, następnie zeskakuj ze skały na skałę, aż dostaniesz się na równinę, która roztacza się nad doliną, która rozchodzi się na dwie ścieżki. Zacznij na dole wzgórza, trzymając się prawej. Uważaj na Raptora, gdy zaczynasz wracać w górę na następny pagórek, który szybko okaże się początkiem gór. Idź tym szlakiem i przejdź kamienny most, gdzie kolejny Raptor wymaga bystrej uwagi. Kolejny most ma zdecydowanie nieprzyjazny kształt. Możesz spróbować przeskoczyć nad dziurą lub iść po belce. Kiedy już przejdziesz, możesz skierować się na ścieżkę, aby dostać kilka nowych broni: Hunting Rifle i Redhawk. Idź doliną na prawo od broni, gdzie kolejne trzy Raptory szukają jedzenia. Zabij lub zrań je, aby przejść i wespnij się na wyższą dolinę. I dalej, aż do miejsca, w którym dolina opada na prawo i na lewo. Lewo jest krótsza, ale dojdziesz do martwego punktu. Zatem wróć i skieruj się na prawo. Niedługo powinieneś zobaczyć kilka kolumn kamiennych na dole potężnej góry. Przeszukaj kolumny, a znajdziesz dwa Bennelli Shotgun, których prawie na pewno będziesz potrzebował, gdy zaczniesz swoją długą podróż w górę. Zabij (lub zrań) pierwszą parę Raptorów, które wybiegną na ciebie, gdy wchodzisz na górski szlak. Idź serpentyną, gdy wspinasz się po stromej ścianie, a szybko dojdziesz do kilku dużych białych skał. Kolejna para Raptorów czeka na skale na ciebie. Zabij je lub, co jeszcze lepsze, zepchnij je stąd i patrz jak toczą się na dół.

Dalej w górę - powinieneś niedługo znaleźć Hunting Rifle i Desert Eagle. Gdy już ponownie się uzbroisz, idź dalej kolejnymi serpentynami, a dojdziesz do następnych Raptorów. Ustrzel je i postaraj się o AG-47 jako nagrodę. Dalej drewnianym mostem, który jest bardzo podobny do chwiejącej się platformy z poziomu 1. Popchnij, zrzuć, lub rzuć pudło blisko mostu, aby zakotwiczyć go w ziemi. Teraz możesz przebiegnąć po rampie i wskoczyć na drugą stronę. Kolejne serpentyny i jeszcze jeden martwy Raptor; w końcu powinieneś przybyć do jeszcze gorszego mostu. Możesz ostrożnie przeskoczyć dziury w moście lub wskoczyć na tory i przejść przez belkę. Jeśli możesz iść prosto, jest to łatwiejsze (i bardziej bezpieczne) niż skakanie. Bennelli Shotgun i Hunting Rifle czekają na ciebie po drugiej stronie. Kolejne dwie przeszkody są dość proste. Weź skałę i wrzuć ją na deskę, aby obniżyć ją, teraz ruń na deskę do następnego poziomu. Droga górska na wprost jest patrolowana przez parę Raptorów. Możesz dostać karabin maszynowy SB5 lub jeśli możesz uciec Raptorom, spróbuj dostać się do Browninga M2, który leży na skrzyni. Możesz rozłożyć obydwa Raptory amunicją, która ci została, jeśli nie zjedzą cię zanim to zrobisz. Idź w górę drogą i weź Hunting Rifle i dodatkową amunicję z tyłu ciężarówki, następnie przejdź wokół niej na prawo. Kolejna przeszkoda jest dość głupia, ale można ją łatwo rozwiązać. Strzel w obracającą się deskę, aż okrąży wokół tworząc most, następnie przejdź na drugą stronę. Pudełka na wprost pozwolą ci wskoczyć na ciężarówkę, gdzie możesz otrzymać jednego lub dwa Redhawk, zanim wdasz się w awanturę z trzema Raptorami wokół zakrętu. Niedługo przybędziesz do przyczepy ze stosem skrzyń i AG-47 z magazynkiem bębnowym. Wskocz na pudła, aby dostać się na przyczepę, następnie idź aż przechyli się naprzód tworząc tymczasowy most. Gdy tylko się przechyli, przebiegnij i szybko skocz na drugą stronę, ponieważ przyczepa rozwala się o stok góry. Szlak kończy się na ścianie stromego klifu z windą w stylu rozwidlającego się podnośnika. Winda jest obsługiwana przez dwa przyciski i musisz utrzymać stały nacisk na nie, aby poruszyć platformę. Użyj przycisku najdalej od windy, aby obniżyć platformę do poziomu ziemi. Teraz rusz skrzynię, która znajduje się pomiędzy kolejnym przyciskiem i kawałkiem sklejki. Stań na windzie i strzel lub rzuć coś na deskę, aby sprawić, żeby spadła na przycisk i podniosła cię na szczyt (Summit).



Zadania:
- Szybko znajdź trochę broni
- Wejdź na dach - znajdź drogę do pokoju radiowego (Radio Room)
- Wysuń most zwodzony
- Idź ścieżką górską
- Wespnij się na wieżę używając rampy
- Przetrwaj ostateczne spotkanie
- Wymierz ogrodzenie, aby dosięgnąć Helipad

No to jesteśmy prawie w domu - wszystkie drogi prowadzą tutaj. Zaczynasz na szczycie windy na platformie, z której widzisz duży wiatrak. Przynajmniej dwa Raptory zostały właśnie zaalarmowane o twojej obecności i teraz zmierzają w twoim kierunku. Szafka z bronią leży dokładnie na wprost, zatem zbiegnij i weź Bennelli Shotgun i Desert Eagle, następnie wbiegnij z powrotem na platformę.

Zacznij strzelać, kiedy Raptory rzucą się na ciebie. Jeśli nie możesz ich zabić, możesz przynajmniej zmusić jednego, a może i obydwa, aby zleciały ze skraju elewatora. Kiedy już się uspokoiło trochę, możesz znaleźć drugą szafkę z bronią na prawo - zawiera ona Calico CB5 i Redhawk. Schody w tylnym rogu to twój drugi cel pod względem ważności, ale jest tu jeszcze kilka rzeczy do zrobienia najpierw. Idź do tylnego rogu (schody) i znajdź zrzut śmieci. Użyj go, aby dostać się na dach budynku, a następnie przeskocz na następny budynek z otwartym świetlikiem. Zejdź na dół do pomieszczenia radiowego i naciśnij przycisk EMERGENCY BEACON. To wzywa twój helikopter ratunkowy i otwiera zwodzony most prowadzący ze schodów nad kolejką górską. Weź pistolet HK VP70, gdy będziesz wychodził przez teraz otwarte drzwi. W drodze powrotnej na schody możesz wejść do budynku z zsypem i wyposażyć się w nową broń. Powinieneś znaleźć Belle Shotgun i pistolet HK VP70 w tym budynku. Wespnij się po schodach i przejdź przez kolejkę, gdzie przywita cię para Raptorów. Możesz je zabić lub zranić, jak zwykle, lub możesz też wyprowadzić je z powrotem do stalowego mostu i spróbować sprawić, żeby spadły stąd. Zbliży się trzeci Raptor i spróbuje zaatakować (chyba zniweczyłem tę niespodziankę), a zatem załatw go, aby kontynuować w górę po schodach. Weź Belle Shotgun na półpiętrze. Kolejny Raptor namierzy cię, gdy dojdziesz do szczytu. Zmierz się z nim szybko, a nie będzie miał szansy, aby cię pokonać. Dalej na kolejne metalowe schody i weź następny Belle Shotgun. Droga górska rozdziela się, a Raptory są wszędzie. Uważaj na podstępny atak z góry ze strony dwóch Raptorów, które nie boją się wysokości i zeskoczą wprost na ciebie. Jeśli zejdziesz na dół lewą odnogą, wciąż będziesz musiał walczyć z tymi samymi Raptorami, ale dostaniesz Redhawk do pomocy w kłopotach. Powinieneś być w tym momencie przy dużej stalowej wieży ze spiralną rampą prowadzącą na górę. Wespnij się aż dojdziesz do szczytu. Pozostałości po poprzednim awanturniku pozdrowią cię, gdy zeskoczysz z rampy. Weź jego strzelbę HK91, ponieważ nie wygląda na to, żeby jej potrzebował, choć wydaje się, że zużył około połowy twojej amunicji.

Możesz się przenieść spokojnie na górę - ciągle kierując się zewnętrzną krawędzią. Kiedy tylko odważysz się podejść do środka kompleksu, para Raptorów prawie magicznie zmaterializuje się z powietrza i zaatakuje z przeciwnego krańca ogrodzenia. Szybko je zaatakuj, ponieważ to tylko mała przygrywka do potężnego Alpha Raptora, który tu rządzi. Wyładuj wszystko co masz w tych gigantów - wszyscy muszą zginąć. Belle Shotgun z częściowo załadowanym magazynkiem znajduje się w otwartym budynku - może się okazać poręczny. Kiedy już wszystkich załatwiłeś, i złapałeś oddech, musisz zacząć budowę kilku stopni z tych trzech skrzyń na środku ogrodzenia. Użyj dwóch, aby dostać się na pierwszy poziom i wrzuć trzeci na górę, aby czekał i udzielił ci pomocy na górze. Teraz możesz przeskoczyć ogrodzenie elektryczne i wyjść do Helipadu. Dźwięk zbliżającego się helikoptera i zamykająca opowieść Hammonda oznaczają koniec twojej przygody w Parku Jurajskim, terytorium B.

Ghostwriting, Ltd.

producent: Interplay
platforma: PC

FALLOUT 2



Słowo 'fallout' oznacza: "opad radioaktywny". Jest to również tytuł najlepszego eRPeGa jaki widział ten świat. Zresztą to bardzo właściwa nazwa. Kilka spraw: Po pierwsze poniższy tekst to solucja. Opis przejścia największej, najbardziej inteligentnej i złożonej gry role playing krańcowo różniącej się od bezmyślnych strategii czasu rzeczywistego. Dlatego też nie możesz spodziewać się że uwzględniono tu wszystko. Niektóre zadania mogą być wykonywane przez niektóre tylko postacie (ważną rolę gra płeć), tylko w określonym czasie i tylko wtedy gdy wcześniejsze doświadczenia umożliwiły to. Nie mogłem utrafić we wszystko. Po drugie to gra zdecydowanie DLA DOROSŁYCH. Jest w niej i sex i przemoc i narkotyki o słownictwie powszechnie uznawanym za wulgarne nie wspominając. Solucja siłą rzeczy również nie jest zupełnie niewinna. Jeśli więc czujesz, że nie powinieneś - nie czytaj tego i nie graj w Fallout 2. I wreszcie - nie wszystko co tu zostało zapisane jest rzeczywiście niezbędne do ukończenia gry. Tak jest jednak lepiej, bo łatwiej (a nie spodziewaj się, że nowicjuszami skończysz późniejsze zadanie) i... lepiej :) - zło nie popłaca. Więc - bawcie się _dobrze_.

Porady ogólne, czyli to, co zawsze należy mieć na uwadze..

- Często zapisuj stan gry. Test umiejętności są znacznie trudniejsze do przejścia niż w Fallout 1. Szczególnym przypadkiem przed którym bezwzględnie należy zapisać grę jest kradzież. Nawet z 10 dex, 300 umiejętności stealing i sneaking, z perkiem Pickpacket i podkradając się od tyłu (choć nie ma to znaczenia w przypadku tego perku) zwykle udawało mi się ukraść tylko niewielkie przedmioty jak bandaże.

- Zapisuj grę przed _zakonczeniem_ walki jeśli jesteś bliski osiągnięcia poziomu wyższego niż 6 i masz NPC-a w drużynie. NPC bowiem ma szansę równoczesnego wejścia na kolejny poziom, wtedy gdy ty to robisz. Zwykle ma to miejsce przy zyskiwaniu poziomów na których uzyskujesz perka - tak sądzę - jednak zdarzało się to również w czasie zyskiwania "zwykłych" poziomów. Zatem: najpierw sejwuj a dopiero później wychodź z walki. Jeśli ty wskoczyłeś na poziom a NPC-owi się to nie udało, załaduj stan gry i spróbuj ponownie - w razie potrzeby nawet kilkukrotnie. Dlaczego przecież chcieć włóczyć za sobą bandę mięczaków jeśli możesz mieć wojowników niemal równych tobie. Pamiętaj jednak że NPCi mogą zyskiwać poziomy tylko w miarę swoich możliwości. Jeśli więc wszyscy mieli 5 poziomów nie mogli wejść wyżej - nie przejmuj się więc tym.

- Dużo kradnij. Niektóre z przedmiotów, jak Bozar (czy jakoś tak... nie mogę odróżnić "a" od "o" pisanych tymi fontami) widziałem w tylko jednym sklepie i to tylko po wykonaniu całego zestawu zadań (questów) - a i wtedy był niezwykle drogi. Z drugiej jednak strony możesz mieć nawet 3 takie kradnąc je zielonozbrojnym strażnikom na zewnątrz NCR. Inny towar, jak amunicja i bandaże są po prostu zbyt kosztowne by je kupować w sklepach.

- Przygotuj się na poważne kłopoty finansowe. W Fallout 1 było cholernie łatwo oszukiwać sprzedawców. W sequelu - nie jest. Miałem około 200 w barter skill u jednej postaci i ponad 2000 punktów karmy i byłem jedynym, który miał taki towar w mieście, a i tak wyceniany był on jakoś 2-3 razy taniej niż dobra kupców gdzie indziej. W dodatku większość NPC-ów pozostawia bardzo mało pieniędzy i przedmiotów do sprzedania (zwykle nie zostawiają pancerzy). Słowem: nie możesz biegać dookoła i kupować wszystkiego co tylko zobaczysz.

- Uważaj na siebie. Szczególnie gdy zdobyłeś drużynę i wyposażyłeś ją w broń dystansową: oni wręcz _kochają_ używać trybu ognia automatycznego i siać pociskami we wrogów którzy znajdują się _za_ tobą. He, za każdym razem gdy widziałem że Marcus wyciąga miniguna dostawałem adrenalinowego kopa!

- Uważaj jak strzelasz. Wygląda bowiem na to, że teraz jest znacznie łatwiej postrzelić towarzysza lub niewinnego "zaplątanego" niż w Fallout 1. Nawet przy obłędnie wysokich współczynnikach. Zwłaszcza gdy używasz trybu rozpylacza.

- Unikaj "skomplikowanych" starć. Jeśli napotkasz coś w rodzaju "a patroll fighting highwayman", powiedz 'nie' jeśli tylko zaoferowana ci będzie taka szansa. Jeśli nie - grzej jak burza w kierunku wyjścia z planszy. Rób tak dopóki nie będziesz na tyle twardy by walczyć z _obydwoma_ grupami - tak bowiem właśnie jest: zwykle albo patrolujący postrzeli twojego człowieka, albo na odwrót, a następną rzeczą jaką ujrzysz będą obie "tamte" strony zgodnie ostrzeliwujące ciebie.

- Zapomnij o amunicji AP. Na mój prywatny użytek uważam ze model ich działania został po prostu skopany. AP bowiem wcale nie penetruje częściej i zadaje niewystarczające jak dla mnie obrażenia. Osobiście uważam że amunicja JHP jest najlepsza - nawet przeciw nawet bardzo dobrze opancerzonym przeciwnikom; właśnie dlatego uważam, ze coś tu nie gra. Z tego też względu zapomnij o pistoletach 14mm, gdy je napotkasz: znajdowałem do nich jedynie amunicję AP.

- Specjalizuj się. Jako się rzekło - testy niektórych umiejętności (skillów) są obłednie trudne do przejścia. Nie możesz zaś podciągnąć wszystkich skilli na wystarczająco wysoki poziom, nawet z traitem "Skilled" i int 10. Dlatego śrubuj tylko wybrane. Przykładowo: prawdopodobnie nie będziesz potrzebować 'thrown weapons', gdyż wszystkie granaty - jak dla mnie, oczywiście - wydają się mocno rozczarowywać. Pominąłem również 'melee weapons' gdyż możesz wykorzystywać jedynie broń bazującą na skillu "unarmed" a ponadto zdarzają się questy w których musisz być nieuzbrojony. Również i 'energy weapons' mogą być ignorowane, jako że zanim dostąpisz zaszczytu ich posiadania twoi wrogowie będą używać "Advanced Power Armours" co sprawia, że nawet Gatling Laser staje się niemal bezużyteczny. A to najmocniejsza broń energetyczna na jaką udało mi się natknąć. Nie wspominając już o wadze wykorzystywanej przezeń amuni-



CJI.

- Myśl kategoriami 'action points' nie na poziomie tego, co byłoby możliwe. Dla przykładu: jeśli otwierasz swój "plecak" (inventory) w czasie walki to do licha bądź pewien, ze zrobiłeś z nim wszystko co chciałeś. Możesz przeładować/zmienić dwie bronie z 120 pociskami każda ORAZ użyć 10 bandaży pod rząd za jedyne 4 AP, lub za 2 AP z wykorzystaniem perku "Quick Pockets". (co nie oznacza, że nie uważam że inne perki są bardziej przydatne, ale... to Twój wybór)

- Z tego też powodu przeładowuj broń po każdej walce. Amunicja pozostała w broni NIE jest tracona w czasie przeładowania i unikasz straty czasu wynikającej z przeładowywania podczas kolejnego starcia.

- Zawsze badaj obszary zasłonięte murami/ścianami: chodź zawsze blisko zachodniej i południowej krawędzi wszystkich pomieszczeń i korytarzy. Twórcy wydają się bowiem _kochać_ system umieszczania skrzyń tuż przy tych ścianach, co sprawia, że sporo dobrego towaru może zostać przeoczone.

Temple of Trials; Świątynia prób

To miejsce wydaje się nie mieć innego przeznaczenia niż dać ci trochę xp-ków, więc.. wykorzystaj to i zbierz ich jak najwięcej. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia. Sądzę że walka z mrówkami i skorpionami wychodzi znacznie lepiej będąc nieuzbrojonym, zwłaszcza ze zabiera znacznie mniej punktów akcji niż walka włócznią. Zadawaj _jeden_ cios i uciekaj. Powtarzaj, jeśli będzie to niezbędne. Pamiętaj, że jeśli one utracą wystarczająco dużo AP na bieganie za tobą nie będą miały ich wystarczająco wiele, by cię atakować. Dlatego też biegaj: wydłuży się wprawdzie czas walki, ale w zamian nie będziesz otrzymywać żadnych obrażeń. Nie śpiesz się, szczególnie w przypadku skorpionów: one mogą zatruć cię każdym skutecznym ciosem. Drugi obszar "oferuje", jako bezpłatny dodatek do mrówek i skorpionów pułapki na całej przestrzeni podłogi. Poruszaj się po jednym heksie na raz, wystrzegając się stawania na podwyższonych płytach (tych zniekształconych owalach). Możesz również próbować rozbroić je - otrzymujesz po 25 xp-ków na każdą rozbrojoną pułapkę a to dużo jak na pierwszy poziom. To jednak może wymagać więcej niż jednej próby na pułapkę. Jeśli rozbroisz już je wszystkie, przeszukaj cały obszar - w szczególności okolice zachodniej ściany.

Pod koniec drugiego obszaru znajdują się drzwi, których nie możesz otworzyć. Zbierz ładunek plastiku z jednej z tych wazopodobnych przedmiotów i umieść go w jednym z slotów na aktywne przedmioty. Następnie skieruj się do drzwi, _zapisz stan gry_ i użyj ładunku. Zostanie automatycznie podłożony pod drzwi. Zaraz po tym wynoś się stamtąd biegiem do wszystkich diabłów! Z takimi umiejętnościami jakie masz obecnie wręcz gwarantowane jest bezpieczne oddalenie się poza zasięg wybuchu. Po wysadzeniu drzwi możesz zechcieć sprawdzić podniesioną płytę pod nimi. Widoczne są tam jedynie 1 czy 2 rzędy pikseli więc czeka cię ćwiczenie na precyzyjne klikanie by ją rozbroić. Paskudne zagranie, jeśli o mnie chodzi, lecz - do diabła - oznacza to kolejne 25 xp-ków do wzięcia. Po wysadzeniu drzwi jest ona przykryta resztkami wrót - tak to przynajmniej wygląda. W ostatnim obszarze jest sala z ogromną płonącą jamą w środku i strażnikiem plemiennym przed drzwiami. Zbadaj resztę planszy zanim do nich podejdziesz, następnie odpocznij aby się wyleczyć i zapisz stan gry. Strażnik powie ci że musisz pokonać



go w walce bez broni. Zrób to. Jeśli nie posiadasz perka "Fast Shot" celuj w nogę bądź pachwinę. Jeśli wybrałeś "Fast Shot" po prostu wal i módl się by wchodziło. Pokonawszy go wróć i weź swój ekwipunek ze skrzyni na zewnątrz sali. Następnie otwórz drzwi przed którymi stał strażnik i przejdź przez nie by wziąć twój święty Vault 13 jumpsuit. Hmm...

Arroyo Village; Wieś Arroyo

Po wzięciu jumpsuit idź do starszej wioski i porozmawiaj z nią by otrzymać manierkę i niewielką ilość pieniędzy. Ich wartość jest znacznie mniejsza niż się wydaje, ale - no cóż - dostałeś je za darmo. Zapytaj jak możesz dostać się do Klamath. Teraz idź porozmawiać z każdym w plemieniu. Sądzę że Standing Fist będzie w stanie nauczyć cię odrobinę lepiej walczyć bez uzbrojenia - jednak tylko wówczas, gdy naprawdę jesteś w tym marny. Zwykle obiecywał, że czegoś mnie nauczy, a później okazywało się, że nic z tego nie wychodziło. W namiocie znajdziesz kolesia który będzie próbować nauczyć cię 'melee weapons'. Porozmawiaj z Feargus stojącym nieopodal studni i użyj skillu 'repair' by ją naprawić i otrzymać 100 xp-ków. Szaman poprosi cię o wypielenie jego "ogródka". Znajdują się w nim dwie rośliny które strzelają w ciebie więc podejdź do nich i poślij je do diabła. Następnie wróć do szamana by wziąć nieco drogocennego proszku leczącego 'healing powder'. Osobiście nie polecam jednak używania go, gdyż czasowo obniża on o jeden punkt twoją percepcję - za każdym razem gdy go użyjesz. Na północny-zachód od tego miejsca jest obszar z kilkoma jaszczurkami. Możesz zabić je dla kilku xp-ków lecz, jak na razie mogą okazać się zbyt wymagającym przeciwnikiem. Staraj się chwytać je gdy są pojedynczo, by nie narażać się na walkę z więcej niż jedną na raz. Jest tam również kwiat, który jest składnikiem pyłu leczącego lecz, jak już wspomniałem używanie go ma mankamenty. (Jest on również składnikiem bandaży, o ile mnie pamięć nie myli, lecz to dopiero później i tylko gdy będziesz mieć Myrona w drużynie). Kiedy będziesz gotów idź na południe, przejdź most i wkrocz w wielki świat (world map). Skieruj się do Klamath.

Klamath

Twoim celem w Klamath jest odnaleźć Vica kupca, więc rozpytuj o niego. Dowiesz się, że zaginął. Udał się do Den, więc zapytaj jak można się tam dostać. Nie śpiesz się tam jeszcze jednak. Jeszcze nie - pozostało zbyt wiele do zbadania tutaj. Przeszukaj przede wszystkim dom Vica, i weź radia jakie w nim znajdziesz. Nie sprzedawaj radia. Będziesz potrzebować go by uratować Vica z rąk łowców niewolników w Den. Zbierz również 'pipe rifle' i pasującą do niej amunicję. Pipe rifle to crap, ale możesz sprzedać ją za kilka bucksów. Wypytaj panią Buckner o zaginionego trapera. W ten sposób uzyskasz lokację trujących jaskiń z których będziesz mógł go uratować. Jednak nie idź tam jeszcze. Jest tu również wojownik plemienny, zwany Sulik, który może przyłączyć się do ciebie. W obecnej sytuacji jest diabelnie mocnym wsparciem; jest znacznie lepszym wojownikiem niż ty. Niestety musi zapłacić za kilka spraw i wymaga 350 dolarów zanim do ciebie dołączy. Nie musisz brać go już teraz. Będziesz mieć go za darmo po uratowaniu trapera z trujących jaskiń jednak - moim skromnym zdaniem jest znacznie lepiej mieć go w nich przy sobie. (te złote jaszczurki mogą boleć gdy jest się na poziomie 3 lub 4). Aby zdobyć trochę pieniędzy próbuj włamywać się do domów i wykradać rzeczy z kredensów ludzi. Również Whiskey Bob zaoferuje ci 50 bucksów jeśli załatwisz jego 'still'. Jedynym problemem tego obszaru jest to, że jest pełna jaszczurek, ale na szczęście nie musisz ich zabijać. Po prostu idź tam, wejdź do chaty, znajdź 'lump of firewood' i użyj ich na 'still'. Podnieś butelkę z podłogi (sprzedasz ją za kilka dolców), a następnie wróć i zagadnij Boba raz jeszcze by otrzymać obiecane pieniądze. Jest jeszcze inny bar w tej okolicy, którego właściciel może zapytać o lokalizację 'still' Whiskey Boba (o ile przyjąłeś to zadanie jako pierwsze). Może, ale wcale nie musi pytać. W moim przypadku nigdy mu nie powiedziałem tego, gdyż grałem dobrą słodziutką jak miód postacią, dlatego też nie wiem co się stanie jeśli mu to powiesz. Jednak przemyśl to zanim odpowiesz. Jeśli bowiem odmówisz mu za pierwszym razem prawdopodobnie nigdy nie otrzymasz drugiej szansy. Możesz również targować się z barmanem o kilka rzeczy, które mogłyby okazać się bardzo przydatne, jednak prawdopodobnie nie będziesz mieć na tyle pieniędzy by je zdobyć już teraz. Inna osoba w barze zaoferuje ci nauczenie cię lepszego opanowania walki bez uzbrojenia ('unarmed'). Możesz rozbawić go grając durnia i zagadując o naukę czarów magicznych. Dostaniesz za darmo kufel piwa i... będziesz bardziej lubiany (interesujące, że wszyscy lubią nowych idiotów w mieście). Poziom nauki jest dobry, gdyż +10 do zarówno 'unarmed' i 'melee weapons' stanowią obecnie wielką różnicę. Idź do zachodniej części miasta i znajdź kolesia, który cię zagadnie. Opowie ci o problemie ze szczurami. Zapytaj o klucz i kiedy zacznie mówić o pieniądzach obiecaj, że rozwiążesz problem szczurów. Możesz również zdobyć klucz zabierając go od psa w innej części miasta. Aby tego dokonać następnie rzuć mu trochę 'brahmin jerky'. Nawiasem mówiąc znajdziesz tego tony w wielu kredensach w całym mieście. Przejdź przez drzwi (ja włamywałem się, mimo że miałem klucz - dla 25 xp-ków :)) Upewnij się że przeszukałeś opustoszały sklep z bronią i weź dwie pary gumowych butów. Będziesz potrzebować ich by przedrzeć się przez trujące jaskinie 'toxic caves'. Zabij wszystkie szczury i wskocz w otwarty właz kanalizacyjny w budynku (gdzie na Ziemi buduje się włazy kanalizacyjne w budynkach?!) Mówiąc najogólniej: dobrze przeszukaj cały obszar i upewnij się, że zabiłeś wszystkie szczury. One pojedynczo nie dają wiele xp-ków, jednak łącznie to całe stada dające "w kupie" ponad 3000 xp-ków. Całkiem całkiem jak na początek. Lepiej jest używać pięści - moim zdaniem - gdyż nie tracisz drogiej i drogocennej amunicji. Wreszcie napotkasz szczura imieniem Keeng Ra'at lub "the rat god". Zabij go i w ten sposób rozwiąż problem szczurów Klamath. Badaj podziemia dopóki nie znajdziesz innej drogi wyjścia na powierzchnię niż ta którą wszedłeś. Znajduje się tam samochód z którego możesz system wtrysku paliwa ('fuel injection system'). Zabierz go: będziesz potrzebować go później. Teraz już możesz wracać. Wróć do baru pani Buckner. W pobliżu na północnym-zachodzie jest obszar gdzie znaleźć można niesprawnego (umyślowo :)) robota reperacyjnego (repair bot). Dobrze jest mieć tam ze sobą Sulika; w przeciwnym razie robot prawdopodobnie zdąży uciec zanim zdołasz go uziemić i zgarnąć xp-ki. Jest tam również rozbity vertibird (dziwaczny śmigłowiec) i całkiem pokaźna ilość ciał. Jedno z nich miało przy sobie 'yellow key card' co - jestem pewien - nie miało miejsca w czasie wielu poprzednich gier. Być może ma na to jakiś wpływ to że zdarzyło się to już po zainstalowaniu patcha 1.02 (beta) albo jest to po prostu kwestią przypadku. Ponownie wróć do baru. Jest tam koleś imieniem Torr, który twierdzi że dwunożny człowiek-owad okalecza jego bydło. Nooo właściwie nie używał tak mądrych słów jak "dwunożny", a bydło przedstawił jako "muu-muu" - całkowity debil, poważnie. Idź tam jednak i zabij... małe skorpiony. Za pierwszym razem gdy grałem to wystarczyło by wykonać zadanie. Za każdym następnym jednak okazywało się, że zawiodłem, że nie zdołałem ochronić wszystkich 'brahmin'. Niech mnie szczyści, jeśli wiem, co zrobiłem źle. A próbowałem nawet zabić braci Duntona... Możesz odwiedzić również "Dom Kąpielowy" w Klamath - "Bath house"), czyli w rzeczywistości dom publiczny (burdel), oczywiście o ile masz pieniądze na takie doświadczenia. Jeśli wybierzesz Jenny, będziesz mógł "po" porozmawiać z nią (wszystkich zainteresowanych informujemy "w trakcie" nie jest przestawione). Co ciekawe pierwsza część działa również gdy twój bohater jest kobietą; jedyną różnicą jest to, co odpowie Jenny po akcie. Niestety jednak nie znalazłem żadnej korzyści z Jenny, za wyjątkiem uzyskania tytułu "Gigolo" ("żigolo") w karcie Karmy. Nie powiedziała mi niczego, czego nie mógłbym dowiedzieć się od innych ludzi (no, może z wyjątkiem tego że Vic był stałym klientem, co jednak nie pomogło w grze :)). A zatem: dlaczego wydać na to 125$? Czy warto tracić pieniądze na prostytutki przy każdej napotkanej sposobności? Czy jest w tym może jakiś sens, który ja przeoczyłem? Jeśli masz Sulika i buty możesz opuścić miasto i udać się do trujących jaskiń ('toxic caves').

Toxic Caves; Trujące jaskinie

Upewnij się, że każdy członek drużyny ma na nogach (w inventory) buty, albo szybko zaczną otrzymywać obrażenia zadawane przez leżący na podłodze szlam. Zapisz stan gry, gdyż istnieje ryzyko, że buty rozsypią się zanim wyjdziesz z jaskiń. Teraz jednak jeśli się tak stanie - po prostu załaduj stan gry. W jaskiniach, a ściślej w grocie na południu, blisko wejścia za jeziorkiem zielonej mazi i jaszczurką można znaleźć parę zniszczonych butów. Najprościej: wszystkim co musisz zrobić to przebić się przez jaskinie, odnaleźć Smiley'a (zaginionego trapera) i wyprowadzić go z jaskiń. Możesz również - jeśli i tak już tam jesteś - spróbować naprawić agregat mocy ('power generator') znajdujący się w tej sali. Nie wydaje się jednak, by dawało to jakieś xp-ki. A jeśli już o agregacie mowa: to połowa tego, co potrzebne jest by użyć znajdującej się tu windy. Nie mam pojęcia co jeszcze jest potrzebne, ani co znajduje się za drzwiami windy. Wygląda na to, że wymagają one jakiegoś elektronicznego gadżetu do otwarcia. Wróciłem tu jednak w późniejszym okresie z 'mark II electronic lockpick' i wciąż nie mogłem ich otworzyć. Również i 'yellow key card' z rozbitego vertibirda nie pomogła. Hmm... Po odstawieniu Smileya z powrotem do Klamath porozmawiaj z nim w barze. Nauczy cię jak pozyskiwać skóry jaszczurek. Od teraz będziesz mógł sprzedawać je za całkiem godziwą cenę - szczególnie za te złote. To zaś, w przypadku nader często powtarzającego się w grze niedoboru kasy jest bardzo pożądane. Z drugiej jednak strony - jak dla mnie - są one zbyt ciężkie jak na pieniądze które się za nie otrzyma. Przecież lepiej jest zabierać i sprzedawać broń zabraną ciałom rabusiów niż nosić ciężary i dostawać za to marne centy. Nauczy cię on również kilku przydanych "zewnętrznych" umiejętności. Co prawda możesz nauczyć się tego z książek, jednak tak czy owak jest to wzmocnienie postaci. Pani Buckner da ci 100 bucksów jeśli powiesz, że nie wymagasz nagrody. No i - jeśli dotąd obywałeś się bez Sulika - będziesz mógł wziąć go za darmo.

The Den; Nora

Nora jest niesamowicie wkurzającym miejscem, a najbardziej wkurzającą rzeczą w niej są 'freakin' kids' znajdujące się blisko drzwi. Te małe sukinsyny będą okradać cię z rzeczy kiedy będziesz przechodzić obok nich (czyli wtedy gdy będziesz przechodzić przez drzwi). W rzeczywistości nawet bym nie pomyślał o tym, jednak to była gra i po rozkradzeniu mnie w sumie do czysta, wściekłość zdominowała tę lepszą część mnie i zdecydowałem że chcę zobaczyć co stanie się jeśli strzelę w takiego pętaka. A oto co się stało: zostałem oznaczony jako



'child killer' ("morderca dzieci") i Sulik opuścił moją drużynę. Wystarczająco sprawiedliwie jak sądzę. Załadowałem stan gry i... dalej nie wiem co robić. Możesz chcieć porozmawiać ze Smitty'm na zachodniej krawędzi. To ten koleś w domku pośrodku złomowiska samochodów. Powiadomi cię, że możesz mieć samochód za 2000$ i 'fuel cell controller', którego jak na razie (również) nie posiadasz. Bez zainstalowanego patcha MOŻESZ zabrać samochód nawet jeśli nie masz kontrolera, pokazując zamiast niego Smitty'emu 'fuel injection system' i mówiąc mu że dasz mu pieniądze i kontroler. Zresztą: zachowywałeś również kasę. Samochód służy na kilka sposobów. Po pierwsze - skraca czas podróży _znacznie_. Po drugie jego bagażnik służy jako kufer na twój towar. A mieści się w nim całkiem pokaźny ładunek. To zaś jest ci bardzo na rękę, gdyż możesz przechowywać w nim towary na sprzedaż, cały warchlarz rozmaitej broni i wreszcie amunicję na później. Na tym obszarze znajduje się również bar i kasyno Becky. Możesz uzyskać kilka prościutkich zadań od Becky. Pierwszym jest odzyskanie pieniędzy od Freda. Znalazłem tego biednego frajera z połową tej sumy, którą następnie odzyskałem z powrotem od Becky. Drugim było odzyskanie książki od kolesia żyjącego we wschodniej części miasta. Wystarczyło porozmawiać z nim kilkukrotnie, a następnie przeszukać każdą piędź ziemi we wschodniej połowie miasta. Za pierwszym razem znalazłem ją na zewnątrz domu, za drugim obok wypalonej beczki, za trzecim - obok innej beczki i tak dalej. W zachodniej części natknąć się można również na Larę i jej gang (grupka w metalowych zbrojach). Poleci ci ona dowiedzieć się co znajduje się

w skrzyniach w kościele w zachodniej części. Poszedłem tam i powiedziałem idiocie przy drzwiach, że Metzger przysłał mnie bym sprawdził skrzynie, bo chce się jeszcze upewnić. Dostałem 500 xp-ków za zrobienie w konia strażnika i kolejne 500 za zbadanie zawartości skrzyń. Następnie poleci ci ona byś przekazał Metzgerowi, że ona chce walczyć z gangiem Tyler'a (grupa w świątyni). Metzger jest przywódcą 'Slavers Guide' (grupa w skórzanych zbrojach we wschodniej części miasta). Zrób tak. Wreszcie nakaże ci znaleźć słaby punkt w gangu Tyrela. Idź tam i zagadnij idiotę. Poinformuje cię, że większość jego gangu zamierza wybrać się na party tej nocy. Teraz, jeśli chcesz uzyskać pieniądze za ostatnią misję musisz iść z Larą kiedy ta będzie bić gang Tylera. Powie ci, że nie musisz walczyć, jedynie być tam. Jednak tak wielu kolesi od Tylera świetnie się bawiło strzelając w Larę, że - w trosce o nerwy: nie zostałbym opłacony gdyby zginęła - sam zacząłem walić w nich jak w kaczki. No i stało się tak jakoś, że większość czarnej roboty wykonałem ja. Bądź przygotowany na długą walkę, jako że 10mm które aktualnie posiadasz nie jest w stanie zadawać znaczących uszkodzeń celom w zbrojach metalowych (zadaje jeszcze mniej, gdy próbujesz amunicji AP; a zatem - daruj sobie). Z tego też powodu uzasadnione wydaje się wcześniejsze przyłączenie do grupy Vica. Nawet jeśli nie będzie walczyć, to stanowić będzie dodatkowy cel do wyboru przez wrogich kolesi. Zresztą powinieneś mieć go w drużynie zanim w ogóle rozpoczniesz zadania dawane przez Larę (jeśli możesz sobie na to pozwolić), gdyż może się zdarzyć, że w trakcie wykonywania któregoś z nich wskoczysz na kolejny poziom, a byłoby miło mieć kompana o poziom potężniejszego. I to jeszcze przed prawdziwą walką. Również w zachodniej części jest sporo kolesi w domu pełnym narkomanów, którzy - gdy zapytasz ich o akcent zdenerwuje się i zrobi awanturę w stylu "animaniaków". (Nawiasem mówiąc: to jest jedyna rzecz której NIE lubię w sequelu: duża ilość wyrwanych ze świata postaci, pasujących do gry mniej niż do kreskówek czy Monty Python. To całkowicie wybija z roli). Jeśli przetrwasz jego wybuch i ponowisz wypytywanie dowiesz się, że jest sprzedawcą zgromadzonych tu przedmiotów. Większość z nich możesz rozpoznać, gdyż to właśnie on wynajął dzieci do okradania wszystkich innych. Jest jednak przede wszystkim kupcem i jeśli tylko masz kasę możesz odkupić z powrotem swoje rzeczy. Jest tu również koleś imieniem Joey, który może zaznaczyć na mapie położenie New Reno i kilku innych miast na mapie. Nie jest to bezwzględnie wymagane, gdyż to samo możesz uzyskać (a nawet więcej) w Vault City. Zaoferuje ci on również sprzedaż Jet, niesamowicie kręcący narkotyk za horrendalną cenę. Jakieś 10 lub więcej razy większą niż gdziekolwiek indziej w mieście. Radziłbym jednak trzymać się z dala od Jet, gdyż kręci permanentnie - do czasu zdobycia antidotum, a to śpiew dalekiej przyszłości. Wciąż jesteśmy przy zachodniej części. Znajduje się tu również budynek Bractwa Stali ('Brotherhood of Steel') ze strażnikiem, który jednak nie wpuści cię do środka już teraz. Uzyskasz wstęp do wszystkich budynków Bractwa później, po dostarczeniu im planów vertibirda w San Francisco. Tym niemniej: ten akurat budynek okazał się być pusty; nie trać więc na niego czasu. Obok budynku Bractwa Stali stoi nawiedzony dom, jednak duch pojawia się jedynie w nocy. Jest tam również koleś pokazujący ghoula mamusi. Nigdy nie dowiedziałem się co należy zrobić z duchem, a co do ghoula - nie rób niczego zanim w wiosce Gecko nie przyjmiesz zadania by go odnaleźć go. Tak czy owak jednak: jeśli życzysz sobie go obejrzeć, bądź sprytny i wyłam sobie drogę przez zaśmiecony pokój (ten z duchem), zamiast wchodzić przez drzwi i pomiędzy dwoma dzieciakami-złodziejaszkami. To wszystko dotyczyło części zachodniej - teraz czas na wschodnią. Główną atrakcją części wschodniej jest 'Slavers Guild'. Jest tu kilka głupich rzeczy do zrobienia pokroju wstąpienia do Gildii. To oznacza automatycznie przyjęcie tatuażu slavera ("śliniącego się"? ;) na czoło, co sprawi, że Sulik odwróci się przeciw tobie i prawdopodobnie uniemożliwi ci wykonywanie innych zadań. Dlatego warto wczytać zapisany wcześniej stan gry. Możesz również próbować sprzedać Sulika na niewolnika, jednak i ta opcja wydaje się nieopłacalna. Znacznie bardziej potrzebowałem go jako wojownika. Więźniem Slaver'ów jest Vic, jako że sprzedał Metzgerowi zepsute radio, które teraz musi naprawić. Niestety bez nowych części nie jest w stanie tego dokonać i wygląda na to, że spędzi tu pozostałą część swego życia. Uzyskaj pozwolenie na rozmowę z nim (przykładowo: od strażnika stojącego przed drzwiami jego celi) a on powie ci że potrzbuje na części radia z jego domu w Klamath.



Przyniosłeś je ze sobą, nieprawda? Daj mu je więc. Metzger jednak nadal nie będzie chcieć wypuścić Vica - nawet gdy ten dostarczy mu sprawne radio. Zapytaj go, czy kasa nie mogłaby tu pomóc, a on zaproponuje 1000$. Jeśli grasz kobietą możesz naciągnąć Metzgera na połowę tej kwoty, co jak na ten moment gry jest sumą znaczącą. Możesz również próbować zabrać Vica po zabiciu Metzgera, co samo w sobie również stanowi quest. Problem w tym, że jak na razie NIE jesteś przygotowany na rozprawę z tuzinem strzelających w ciebie slaverów. Wierz mi - potrzebujesz znacznie lepszego pancerza i znacznie większej siły ognia niż marne 10mm którym najprawdopodobniej dysponujesz. Kiedy już wykupisz Vica możesz przyłączyć go do swojej drużyny. Początkowo Vic jest dobry w naprawianiu rzeczy i to właśnie on powinien robić to zawsze, gdy wymagane jest wykorzystanie skilla 'repair'. Może również używać małych broni (pistoletów i strzelb) więc na razie daj mu 10mm. Jak na razie nie jest przygotowany na nic innego więc nie próbuj mu dawać jakiejkolwiek z broni maszynowych - o ile oczywiście nie życzysz sobie jeszcze ginąć. Jednak po pewnym czasie, kiedy osiągnie maksymalny poziom stanie się znacznie lepszy i będzie MÓGŁ używać pancerzy w przeciwieństwie do twardszych NPC-ów (jak Marcus czy Goris). I wreszcie pod koniec gry będzie mógł używać M72 Gauss Rifle (coś w rodzaju rail-guna), którego nie będzie w stanie używać Sulik. Podsumowując: długa jeszcze przed nim droga, jednak nie jest zły partner w potrzebie. A wracając jeszcze do Vica i broni - wyposażaj go obficie w amunicję. Jest fatalny w walce wręcz i stara się trzymać od niej z daleka. Nie ma również zbyt wielu hp-ów więc nie powinieneś ustawiać go w pierwszym rzędzie. Jeśli dysponujesz dobrym skillem 'steal' możesz próbować zbić kasę kradnąc strażnikom amunicję oraz amunicję i shotgun Metzgera. Jak na razie shotgun jest dobrą bronią dlatego nie powinieneś jej sprzedawać. Pamiętaj jednak o zapisaniu stanu gry przed każdą próbą kradzieży i rób to od tyłu, podkradając się. Nie próbuj kraść podchodząc od przodu. Jest tu również bar na zachód od 'slaverów', z kolejną parką tych kradnących sukinsynów przy frontowych drzwiach. Jego właściciel sprzedaje mocne trunki i oczernia Becky w oczach swoich klientów o zaniżanie cen. Poleci ci dowiedzieć się skąd ona bierze swoją whiskey. Ja nie polubiłem tego frajera, więc nie zrobiłem tego. Jeśli kierowana przez ciebie postać jest mężczyzną możesz wynająć u niego dziwkę, ale... czy to może mieć jakiś sens? Jeśli jesteś kobietą możesz naciągnąć któregoś z klientów na trochę cashu. Jest tu również wspólnota "Moms" na południe od 'slaverów'. "Mom" poprosi cię o zabranie obiadu dla Smitty'ego, kolesia ze złomowiska w zachodniej części miasta. Jeśli to zrobisz, otrzymasz trochę xp-ków i stymulant. Jeśli po tym porozmawiasz ponownie z "Mom" dostaniesz dodatkowo potrawkę ze szczura, co również wydaje się mieć bardzo ograniczony sens. Pijakiem w głębi jest Karl, który zaginął w Modoc jednak na razie nic z tym nie możesz zrobić. I wreszcie ostatnim (lecz nie najgorszym) jest możliwość rozkopywania grobów na cmentarzu - o ile tylko posiadasz łopatę. Jedna jest w komórce za Smitty'm. Nie znajdziesz tam wiele, jednak to co jest to więcej niż nic, nieprawda? Możesz jednak zostać oznaczony jako 'grave robber' (rabuś grobów, hiena cmentarna) i - jak sądzę - stracić trochę karmy za każdy rozkopany grób, jednak inni nie zauważyli by miało to jakiś szczególny wpływ na grę. Jeśli przebiłeś się przez to wszystko skieruj się do Vault City...

Modoc

Modoc jest mała (i kończącą się) społecznością farmerską dokładnie pomiędzy Den i Vault City. Możesz zatrzymać się w niej aby podjąć się wykonania kilku niewielkich questów. Możesz również zechcieć (choć ja osobiście bym to odradzał) podjąć się od razu głównego zadania - nawiedzonej farmy. Kończy się ona koniecznością pojechania po Karla do Den przy bardzo niewielkiej ilości czasu. Możesz zrobić to w drodze powrotnej z Vault City kiedy wrócisz do Den z 'fuel cell controller' do samochodu. Możesz być tutaj świadkiem wiejskiego wesela jeśli uda ci się uwieść córkę lub syna rzeźnika. Jednym z przyjemniejszych momentów gry było uwiedzenie córki za pomocą żeńskiego bohatera. Naprawdę uśmiałem się zdrowo. Niestety takie małżeństwo raczej nie podoba się współtowarzyszom drużyny i NIGDY nie będą oni już wskakiwać na kolejny poziom, słowem: staną się po jakimś czasie bezużyteczni. Tak więc pośmiawszy się zmuszony byłem wczytać stan gry sprzed niefortunnego małżeństwa.. Możesz przyjąć zadanie dawane przez rzeźnika by ustrzec stado brahmin przed sforą zdziczałych psów. Jeśli uda ci się nie spieprzyć zapłaci 1000$. Pamiętaj jednak że jakkolwiek brahmin są bardzo silne to psy są szybkie i jest ich naprawdę wiele. Wciskaj "A" by błyskawicznie przechodzić w tryb walki: to daje ci szansę lepszego poruszania się w miejsca w które zmierzają psy. Następnie przenieś się w prawy górny narożnik pastwiska i zacznij "zdejmować" psy. Byłoby lepiej, gdybyś posiadał nieco lepszą broń niż marny pistolet 10mm (co jest możliwe np. po spacyfikowaniu kilku rabusiów po drodze). Najlepiej byłoby, gdybyś dysponował 'hunting rifle' (sztucerem myśliwskim) gdyż oferuje on dość dobrą celność na duże dystanse. Po skończeniu możesz użyć swojego 'doctor skill' (jeśli jesteś w tym dobry) by opatrzyć zranione brahmin. Otrzymasz trochę xp-ków a ona będzie ci przez chwilę towarzyszyć. Podobno można ją odsprzedać rzeźnikowi jednak ja nie miałem sumienia by tak zrobić. Zresztą - może to tylko plotka. Ktoś poprosi cię byś odnalazł jego syna, jednak z racji tego, że quest ten wiedzie do nawiedzonej farmy również możesz go sobie podarować. W północno-wschodnim narożniku znajduje się bar Rose. Ma ona Deathclaw w swej stodole, ty zaś otrzymasz 100 xp-ków jeśli tam wejdziesz. Będziesz musiał walczyć z Deathclaw która jest już całkiem mocna. Osobiście sobie darowałem. Możesz rów-

nież wziąć udział w konkursie jedzenia smażonych brahmin jednak musisz wiedzieć ze zostaniesz otruty a i tak nie ma z tego żadnych punktów doświadczenia. Zniedołężniały włóczęga w najbardziej odległym tylnym pokoju da ci zadanie odnalezienia jego złotego zegarka. Nie pozwól jednak by przekonał cię do konieczności ukarania jego przyjaciela Farrela, gdyż ten biedny starzec jest niewinny. Wyjdź z domu znajdź wychodek i wskakuj w otwór (no cóż...). Jest tam zablokowane przejście. Podłóż tam ładunek wybuchowy i wynoś się stamtąd do wszystkich diabłów - szybko! Wbiegnij po drabince. BUUM! Wychodek wylatuje w powietrze a cała okolica pokryta jest warstwą ekskrementów. Obrzydliwe ale zabawne. Zejdź w dół, pokonaj 'molelat' odzyskaj zegarek (wygląda jak pudełko). Oddaj zegarek włóczędze i albo powiedz mu gdzie go znalazłeś (oskarży cię, ze jesteś złodziejem) albo skłam że rzeczywiście Farrel ukradł go. Zalecał bym jednak nie oczerniać Farrela. Plus jest tylko jeden - możesz rozkoszować się poczuciem, ze jednak jesteś skur... :)). Minus jest bardziej wymierny - nie otrzymasz questu od Farrela (ale przecież mogłeś wziąć go wcześniej). Zadanie Farrela należy przyjąć w domu na południowy-wschód od domu Rose. Chodzi o wybicie wszystkich szczurów w jego ogródku. Nie było problemów z załatwieniem tego gołymi rękami, bez marnowania drogiej amunicji. Jeśli skończyłeś tu skieruj się (już bez przystanków) do Vault City..

Vault City

To jedno wielkie stado bezmózgów jeśli chcesz wiedzieć. Wciąż musiałem nawiercać dziurki w zakutych łbach. Przydało by się zrobić to wszystkim i to począwszy od Pierwszego Mieszkańca. Smutne. Tak czy owak - zaczynasz na rynku. To tutaj outsidederzy pracują ciężko i płacą _ciężkie_ podatki by Mieszkańcy mogli jakoś żyć. Co nowego jednak? Na rynku możesz porozmawiać z kobietą której mąż został aresztowany i zabrany do Centrum Przyporządkowania Służących (czytaj: niewolników). Uratujesz go jeśli dostaniesz się do wewnątrz. Porozmawiaj również z dzieciakiem w pobliżu. Podnieś jego lalkę zza krat (kryje się za murem - musisz więc podejść blisko) i oddaj mu ją za 100 xp-ków. następnie posłuchaj dziecka. Porusz wspomniane kamienie i podnieś klucz francuski. Zachowaj go. (możesz również rozerwać na strzępy lalkę tuż przed małą i również otrzymasz 100 xp-ków. Nie dowiesz się jednak o kluczu). Porozmawiaj z handlarzem brahmin o manierce jaką wniósł w udziale do drużyny Vic. Poda ci lokalizację kilku miast. Biedny głupek jest poważnie napromieniowany. Możesz, dla kilku xp-ków, użyć na nim dwóch 'rad-away'. Ilość punktów doświadczenia jakie zdobędziesz jest nieco zbyt mała w stosunku do ceny 'Rad-Away' jednak takie zachowanie daje miłe poczucie, że uratowałeś komuś życie (i że jesteś idiotą :)). Kolejny biedak da ci quest zakupić mu pług. Problem w tym ze on kosztuje. Dobrą nowiną jedna• jest to, że da ci zań automatycznego 'Desert Eagle' który kosztuje więcej niż pług. (więc dlaczego sam go nie kupił, choćby drogą wymiany, ha?). Dostaniesz również kilka xp-ków. W klinice możesz za kilka xp-ków naprawić 'auto-doc'. Zrób to. Będziesz potrzebować lekarza automatycznego jeśli zdecydujesz się później na operację wszepienia implantu bitewnego tutaj. Jeśli auto-doc będzie uszkodzony - umrzesz. Idź na północ. Jeśli przybyłeś przed 8 rano, lub po 6-tej wieczorem biura Celne będą puste. Możesz włamać się i wziąć za darmo Przepustkę Dzienną (Day Pass). Następnie wróć na południe, doczekaj 8-ej i wróć z powrotem. Jeżeli przybyłeś w ciągu dnia możesz próbować wcisnąć kit celnikowi, ze prowadzisz ważne interesy z Pierwszym i również wejść za darmo. Wyrzuć alkohol i narkotyki (z wyjątkiem RadX i Rad-Away) a następnie pogadaj ze strażnikami. Obszukają cię a następnie wpuszczą do środka. Idź do 'Maintenance Center'. Pogadaj z Val. Po długiej rozmowie między Vic'em i Val zagadnij ją ponownie. Będzie żądać klucza i kombinerek. Klucz masz "od laleczki dziecka", a kombinerki miałem jeszcze z obszaru ze szczurami w Klamath i komórki za Smitty'm w Den. Daj jej to. Porozmawiaj z nią raz jeszcze i wyjdź. Idź do 'Servant Allocation Center' i porozmawiaj z oficerem Barkusem. Jeśli masz dobrze gadane, spróbuj wkręcić go mówiąc ze Joshua ma jakieś choroby outsiderów. Możesz również zaoferować mu "dotację" (znaną również pod nazwą "łapówa") za jego uwolnienie - to jednak tylko wtedy, gdy masz więcej pieniędzy niż rozumu. Porozmawiaj z oficerem w Correction Center. Da ci questa złustrowania okolic wioski Gecko. Porozmawiaj z kolesiem z Information Center. Opowie ci że książki są konwertowane do formatu elektronicznego. Powiedz mu, ze uwielbiasz książki a on przyniesie ci kilka z nich. Za darmo! Idź do 'Council'. Porozmawiaj z Pierwszym Mieszkańcem Lynette (prawdopodobnie matką wszystkich bigotek) a ona podpowie ci rozwiązanie problemu z wioską Gecko - zatruwania jej wód gruntowych przez odpady z elektrowni jądrowej. Wszystkim czego ona naprawdę chce to śmierć wszystkich w Gecko, dlatego nie kwap się by ją ponownie odwiedzać, kiedy znajdziesz lepsze rozwiązanie. Opuść to miejsce. Po drodze porozmawiaj z Joshuą (biedakiem którego uratowałeś). Udaj się do Gecko (możesz również przy okazji porozglądać się wokół niej wypełniając zarazem zadanie).

Gecko Village (wioska Gecko)

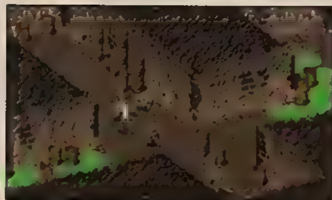
Pierwszą rzeczą tutaj powinno być porozmawianie z Haroldem w 'Menager's Office'. Powie ci, że potrzebuje 'Hydroelectric Magnotosphere Regulator' (czy jakoś tak), by naprawić elektrownię tak, by nie wyciekał już radioaktywny płyn chłodzący. Jeśli chcesz możesz również podjąć się wyleczenia miejscowego ghoula, jedna• jakc że nie możesz zabrać go Vault City (gdzie potrzebujesz 'doctor skill' na komputery) - nie zawracaj sobie tym głowy. Idź na północ. Kupiec-ghoul da ci questa odnalezienia Wody'iego w Den. Inny może zmodyfikować twoją broń jednak nie rób tego już teraz. Powie ci ze potrzebuje 'super toolkit' (zestaw narzędzi). Jeszcze inny poinformuje cię, że chciwość jest dobra i poleci ci zanieść dysk z pewną interesującą propozycją handlową do Vault City. (Taaa, prawda... chciwość jest dobra... obejrzyj końcowy film by zobaczyć jak ghoule zostały otoczone przez wojsko Vault City i zmienione w niewolników, gdyż bigoteria w Vault rzeczywiście chciała tego, co zostało zaoferowane, ale nie chciała za to płacić.) To wszystko jak na razie. Wracaj do Vault City.

Vault City (ponownie)

Idź do bramy o ósmej rano i wejdź do miasta przy pomocy przepustki dziennej ('Day Pass'). Idź ponownie porozmawiać z Val i jeśli dałeś jej wcześniej klucz francuski i szczypce ona ofiaruje ci zestaw o który prosił ghoul w Gecko. Może również zmodyfikować broń. jednak nie rób tego już teraz. Porozmawiaj z oficerem w Correction Center - jeśli przepatrzyłeś Gecko - po nagrodę. Zapytaj o więcej pracy i przyjmij zlecenie obserwowania drogi do NCR. I tak to będziesz musiał zrobić... dużo później. Możesz również zapytaj go również o jeźdźców. Jako zaś że będziesz mógł zniszczyć ich później ja w tym momencie nie trudziłem się z powrotem by im powiedzieć. (Swoją drogą ciekawe, ze końcowy filmik pokazywał jeźdźców mimo że wyrżnąłem ich do ostatniego. No cóż...) Idź do Council. Nie rozmawiaj z Pierwszą miasta, gdyż wezwie straże za to, ze próbujesz naprawić reaktor ghouli zamiast ich wymordować. Porozmawiaj z McClure, członkiem rady w najdalszym prawym pokoju i opowiedz mu że jesteś w stanie naprawić reaktor w Gecko. Odpowie, że jest to rozwiązanie do przyjęcia i upoważni cię do wzięcia Hy-Mag od 'Amenities'. Powiedz mu również że obawiasz się, że Lynette nie uczyni cię mieszkańcem jeśli naprawisz reaktor. Uspokoi cię mówiąc ze sam mianuje cię mieszkańcem. Wręcz mu również dysk, który masz od "chciwego" ghoula. I jeszcze kilka xp-ków... Idź do 'amenities' i weź 'hy-mag'. Wracaj do Gecko...

Gecko (ponownie)

Idź na północ i wymień 'super toolkit' za 'fuel cell kontroller'. Tego ostatniego potrzebujesz do samochodu więc uczep się niego. Usłyszysz że potrzebuje czegoś jeszcze od jednego z ghouli w reaktorze. Idź do budynku reaktora. Musisz znaleźć Festusa, ghoula w dległym wschodnim pokoju. Niestety do przejścia przez drzwi wymagana jest 'yellow keycard' a ja od nikogo takiej nie otrzymałem, mimo ze przecież poproszono mnie o naprawienie reaktora. Ta z rozbitego vertibirda również nie działała a włamywanie się budziło niezdrowe zainteresowanie strażników. Dlatego po prostu ukradłem kartę jednemu ze strażników przy frontowych drzwiach. (jeśli już przy tym jesteśmy - ukradłem mu również amunicję :)). Dopiero później dowiedziałem się, że żółta karta magnetyczna jest w szafce na podłodze, więc możesz poszukać jej jeśli twoje zdolności złodziejskie są zawodne. Ponadto w kredensie znaleźć można niebieską kartę, która - jakkolwiek najprawdopodobniej nie działa nigdzie tutaj to pasuje do drzwi później - w bazie Navarro. W bazie Navarro wprawdzie jest podobny klucz, lecz... Kolejnym problemem jest to, że Festus z jakiegoś powodu obłąkańczo boi się naprawiania reaktora. Jeśli masz dobrze gadane możesz go przekonać. W przeciwnym razie będziesz musiał zrobić to sam. Aby zaistalować to samemu musisz spróbować



zaprogramować 'repair bota'. Ja nakazałem Sulikowi i Vicowi pozostać w miejscu, wziąłem jedynego posiadanego RadX, przebiegłem przez pomieszczenie reaktora i użyłem 'repair skill' na rzeczy obok zaworu na wschodniej ścianie. Zebrałem trochę obrażeń i zostałem napromieniowany po drodze. •le się stało że nie miałem dwóch RadX, lecz jeden Rad-Away zaopiekował się mną czule (i uzależnił mnie od Rad-Away. Pytam ja się - czemu?!). Następnie zajmij się transformerem którego chce ten ghoul z północy. Możesz ukraść polecenie wydania od Festusa i udać się z nim do kolesia z 'supply cabinet'. lub bezpośrednio ukraść część kolesiowi, gdyż w grze nie ma takowej i siłą rzeczy nosi on wszystko przy sobie. Ponownie porozmawiaj z Festusem, a on da ci dysk z danymi reaktora którego będziesz musiał użyć na centralnym komputerze Vault City by zoptymalizować pracę reaktora. Na razie opuść budynek. Idź do ghoula na północy i daj mu 'transformer' (prostownik). Zaofiaruje się usprawnić twoją broń za darmo. Milusio, nieprawdaż? Zainstalowanie noktowizjera na FN FAL było moim ukochanym pomysłem, gdyż od teraz - widząc w nocy - mogłem zdejmować slaverów w Den, podczas gdy oni mieli ogromne kary za celowanie po ciemku. Broń ta jednak ma złe strony - wymaga aminicji JHP i ogólnie pojedynczy strzał bywa rozczarowujący, a z kolei seria zużywa zbyt wiele pocisków. Jednak normalnie jest to jeden z najdroższych upgradeów broni więc postanowiłem załapać się na niego teraz, gdy jest za darmo. Opuść wioskę i skieruj się do Vault City

Vault City (raz jeszcze)

Idź pogadać z McClure i poinformuj go że rozwiązałeś problem. Uczyni cię mieszkańcem. Zapytałem go również o przyzwolenie na użycie dysku z reaktora na komputerze. Nie jestem pewien czy rzeczywiście było to niezbędne, lecz... co za różnica (jeśli powiesz mu o konieczności optymalizacji zanim staniesz się mieszkańcem, zrobi to za ciebie). Teraz idź do aktualnej krypty ('vault'). Jeśli masz dobry współczynnik 'medical' poszukaj na pierwszym poziomie komputera medycznego. Znajdziesz w nim szczegółowe dane implantu bojowego. Poszukaj jeszcze przez chwilę i dostaniesz 500 xp-ków. Możesz również podyskutować o medycynie z lekarzem. Porozmawiaj z pielęgniarką. Zapytaj o miasto, następnie przejdź do tego, dlaczego w mieście nie ma dzieci i dlaczego ludzie nie muszą zabezpieczać się przed niepożądanymi skutkami sexu. Otrzymasz 300 xp-kow jeśli zdołasz ją przekonać, ze być może to na skutek promieniowania. Jeśli jesteś mężczyzną możesz umówić się z nią (zaliczyć ją) za kolejne 100 xp-ków. Lekarz zapyta cię o Jet niezbędny do jego badań. Jako że jesteś już mieszkańcem nie będziesz dłużej obmacywany przy bramie, możesz mu go dostarczyć (jeśli masz; a może on być znalezione przy ciałach rabusiów). Idź do krypty i "przebij się" przez wszystkie zamki i płyty, na poziomach 2 i 3. Większość z nich



jest ukryta w ścianach i jest w pozycji zamkniętej więc tu na rękę idzie 'lockpick skill'. (Zabite skrzynie zawierają tony chipów do urządzenia destylującego wodę, które omyłkowo, zamiast do krypty 13 trafiły tutaj :)). Otwór na drugim poziomie zawiera 'memory module'. Ukryta skrytka zawiera 'computer voice module', których będziesz potrzebować później by naprawić komputer Krypty 13. Weź je i zachowaj. Na trzecim poziomie zanim klikniesz na centralnym komputerze upewnij się że masz dysk z danymi reaktora w slocie aktywnych przedmiotów. To mówiący komputer. Możesz również użyć 'science skill' na terminalu nieopodal południowo-zachodniego narożnika poziomu - ot, tak dla 300 xp-ków. Kiedy użyjesz komputera do zoptymalizowania pracy reaktora w Gecko, opuść kryptę. Na zewnątrz zatrzymaj się by pomówić z kolesiem głoszącym jakieś bzdury, wmów mu że jesteś zainteresowany walizę dla rodziny Bishopa z New Reno. Opuść miasto i skieruj się do Gecko.

Gecko

Niewiele już pozostało tu do zrobienia. Musisz jedynie porozmawiać z Festusem i użyć dysku na jego komputerze by zoptymalizować pracę reaktora. Możesz również "znęcić" żołnierzy Enklawy włamując się do ich sieci. To da ci odpowiedzieć dlaczego jesteś jaki jesteś, jednak jeśli spieprzysz to, poślą po ciebie wojsko. Postałem sobie chwilę by zobaczyć czy żołnierze wpadną z hukiem (mimo że byłem pewien że nie wyjdę z tego żywcem) jednak nikt się nie zjawił. Może chłopaki potrzebują więcej czasu? Wczytałem stan gry. Możesz również ponownie porozmawiać z Haroldem, zapytać go co robi, na co odpowie, że nie zamierza zobaczyć upadku swego miasta. Opowieść skończy się przypomnieniem historii o Vault Dweller. Ofiaruje ci coś. Nawiasem mówiąc, zanim porzucimy Gecko - jest jeszcze coś: budynek z wygódką w jego północnej części, gdzie możesz spotkać trochę całkowicie wypranych z mózgu ghoulów i przerośniętego molerat zwanego 'The Brain' ("Mózg"), który będzie żądać od ciebie chrupków serowych i planować objęcie władzy nad światem. Jako jednak że nie ma w tym sensu - ot, kolejny "animowany bajer" - spokojnie możesz to sobie darować. Wreszcie. Opuść to miejsce i wróć, przez Modoc, do Den.

Modoc

Pogadaj z kolesiem ze sklepu ogólnego i weź quest nawiedzonej farmy. Następnie idź porozmawiać z Balthasem i zapytaj o jego problem. Zagadnij psa. Kliknij na cembrowinie studni, a następnie użyj na niej liny. Zejdź w dół po linie. Niewiele tu, z wyjątkiem może jaskiń. Tu jest 'BB gun' Johnny'ego ale to fatalna broń. Możesz jednak wyjąć z niej amunicję która pasuje do występującego później LE BB, które wymiata! Zastrzegam: nie pamiętam skąd ją wziąłem. Wróć na górę. Idź do nawiedzonej farmy (via the world map). Zbadaj ciała; są podrobione. Teraz albo pomów ze strażnikiem na zewnątrz (jeśli jest obecny), albo przebij się przez podłogę domu (jeden z dywanów przykrywa otwór). Pozwól zabrać się do Vengera. Pomów z nim, zadaj mu kilka pytań w rodzaju co jest z tymi podróbkami i dlaczego to zrobili. (sądzę że jest w tym pewna niekonsekwencja: ich strażnicy nie mieli problemów stojąc na zewnątrz i W DZIEŃ). Zaakceptuj zadanie. Zanim stąd wyjdziesz idź na północ. Pies będzie biec za dzieckiem. Porozmawiaj z dzieckiem. Jego ojcem jest Balthas, pamiętasz? Niestety musisz najpierw, przed zabraniem dzieciaka pogadać z Vengerem a na to nie pozwala wcześniejsza konieczność rozwiązania konfliktu w Modoc.

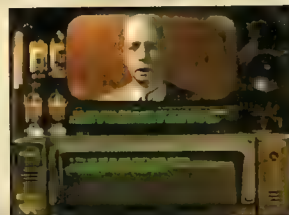
The Den (ponownie)

Po pierwsze - pogadaj ze Smitty'm mechanikiem. Upewnij się że masz kontroler z Gecko i 2000$. Następnie pozwól mu zamontować system wtrysku z Klamath. No, masz samochód. Teraz udaj się do domu niedaleko placówki Bractwa Stali. Wlam się przez zagracony pokój by uniknąć małych złodziejaszków. Pogadaj z kolesiem za trumną i powiedz, że chcesz zobaczyć mumię. To Woody, zaginiony ghoul z Gecko. Zbudź Woody'ego i powiedz mu żeby uciekał. Idź do "Mom's" we wschodniej części miasta i opowiedz Karlowi o duchach. Jeśli grasz kobietą możesz naciągnąć go przedtem na 1000$ (jak to jest, że ktoś wyglądający tak marnie ma 1000$?). Aktualnie jesteś już prawdopodobnie wystarczająco potężny by zabrać się za Metzgera. Przełącz broń w tryb "auto", wejdź mu na ogon i zasyp go pociskami. Będzie próbować uciekać jeśli mu na to pozwolisz i nie wykończysz go wystarczająco szybko. Teraz wykończ resztę jego strażników. Jeśli nadal walka jest zbyt trudna wczytaj stan gry i spróbuj raz jeszcze w nocy wykorzystując FN FAL z noktowizjerem. Pomaga również gdy i Vic i Sulik dysponują dobrą bronią i przeskoczyli sobie w trakcie gry poziom czy dwa. Po walce powiedz niewolnikom, że są wolni. Więcej xp-ków. Zauważ że patch 1.02 beta wnosi nowego buga. Mianowicie: niewolnicy nie opuszczają planszy lecz gromadzą się na siatce wyjącia. Jeśli jednak przyjedziesz do tej części miasta samochodem nie będzie dla nich wszystkich miejsca, gra zacznie się zastanawiać czemu i w końcu się wywali, gdy będziesz próbować przejść na inną planszę. To zdarzy się nawet wtedy gdy zapiszesz się i ponownie wczytasz stan gry. Zatem lepiej dla ciebie by było, gdybyś nie jechał tam samochodem. Idź i porozmawiaj z Becky informując ją przy okazji o tym, że Metzger trafił na lepszego od siebie. Podziękuje ci i zapłaci. Odrobinę. Wróć i pojedź samochodem do Modoc. Samochodem, gdyż czeka cię pośpieszanko.



Modoc (i znowu...)

Idź pomówić z kolesiem ze sklepu. Poinformuj go, że jest w Den pijaczyna podobny do Karla. Jest farmerem. Wróć do miasteczka duchów i pogadaj z Vengerem. Da ci 'assault rifle'. Poproś o pozwolenie wzięcia Johnny'ego do domu. BTW - pamiętaj o wzięciu samochodu kiedy wybierasz się do miasta duchów. W przeciwnym wypadku zniknie w czasie, gdy ty będziesz wracać do Modoc. Nie podchodź również do fontanny, albo... samochód zniknie.Wygląda na to że znika również przy Jeźdźcach i w kilku innych jeszcze miejscach. Boże, bugi "samochodowe" wkurzają do bólu, i to przez całą grę!... Pogadaj z Balthusem. Podaruje ci "combat leather jacket". Osobiście sądzę że to crap w porównaniu do pancerza metalowego mk II jaką wtedy miałem. Ponadto mimo że opis wydaje się wskazywać że pancerz ma DWA rękawy to obraz mojego bohatera noszącego tę "kurteczkę" wyglądał tak samo jak w tej z jednym. Teraz jeśli tego sobie życzysz możesz udać się do Gecko i odzyskać trochę medykamentów przeciw napromieniowaniu za uratowanie Woody'ego i/lub do Den by obwieścić Karlowi, że może wracać do domu (warte jest to 500 xp-ków). Tak czy owak ostatecznie skieruj się Redding.



Redding

Redding jest dobrze prosperującym miastem z dwiema kopalniami złota i problemem ogromnej narkomaii. Przykładowo: górnicy wydają cały swój przychów (urobek :)) na prochy. Quest tutaj jest nieco wymagający i jeśli jesteś poniżej poziomu 10-11 możesz potrzebować porobić coś zupełnie innego. Jednak - uwaga: dobre nowiny - za zadanie to otrzymuje się naprawdę sporo xp-ków więc wcześniej czy później powinieneś tu powrócić. Idź porozmawiać z szeryfem i zaoferuj mu swą pomoc. Pierwszym zadaniem było wyeksmitowanie wdowy za niespłacony czynsz. Miała jedynie 120$ więc zapłaciłem dług za nią. (pieniądze można dać jej, albo burmistrzowi). Wyceniono to na 1500 xp-ków. Kolejne polecenie dotyczyło rozgonienia tłukących się w barze Malamute. Najpierw zagadnąłem ich uprzejmie, a następnie powiedziałem że chciałbym grzecznie pogadać po czym odbezpieczam broń i zaczynam szukać sposobnego celu. Zapuszkowałem górnika do więzienia. (Możesz również aresztować górników z OBYDWU kopalni do paki, jednak nie przysporzy ci to popularności, jeśli wiesz co mam na myśli). Mój wybór padł na jedną z Mornigstar (tę głośną babę), gdyż zdecydowałem poprzeć właściciela tej drugiej kopalni, który trzymał z NCR. Wcześniej porozmawiaj z Madame Modjedską - ona wyjaśni ci zawiłości polityki Redding a ty będziesz mógł dokonać wyboru jednej z kopalni. Kolejną misją będzie dowiedzenie się kto "narozrabiał" w barze. Idź porozmawiać z kobietą za ladą (:)); a następnie skieruj się do kopalni Morningstar. Kretyn przyzna się jeszcze zanim zdążysz go spytać, już w chwilę po rozpoczęciu konwersacji. Bądź uprzejmy lecz stanowczy i "zaproś" go do więzienia. Jeszcze przed aresztowaniem tego głupka możesz udać się na zachód i oczyścić okolice kopalni Wannamingo ze szczurów. Nie schodź jednak w dół już teraz albo będziesz musiał ponieść błyskawiczną śmierci z rąk (ee... macek, aktualnie) 'wannamingos' (obcych) w kopalni. Po prostu rozwalaj szczury i przeszukaj cały obszar powierzchni - następna misja pojawi się sama. A jak sądzę - nie byłbyś szczęśliwy będąc zmuszonym stawić czoła bandytom, w czasie gdy Sulik i Vic bawili by się świetnie polując na szczury. Po zapuszkowaniu głupka powinieneś porozmawiać z lekarzem na temat zaopatrzenia w lekarstwa i - ponownie - Jeta. Przekazanie informacji uzyskanych od McClure'a z Vault City jest warte kilka xp-ków jednak powinieneś się jeszcze z tym wstrzymać. Następnym zadaniem jest wybicie gangu Froga Mortona (oczywiście jego samego również) na obszarze oczyszczonym ze szczurów. Nie jest to trudne, jednak nie jest to również buła z masłem. Moim zdaniem najlepiej jest zacząć przebijać się od budynku na południu zdejmując ustawionych tam strażników w pierwszej kolejności. Dzięki temu mniejsza ilość zapaleńców naraz będzie walić w ciebie w późniejszym czasie. Dodatkowo możesz zdobyć na nich jedną czy dwie bojowe śrutówki, które mogą błyskawicznie siać zniszczenia w trybie auto. Sam Frog ma '4.7mm caseless gun' który jakkolwiek nie najgorszy, nie jest również najlepszy. Kiedy wrócisz do szeryfa dowiesz się że Frog miał trzech starszych, twardszych braci, którzy teraz będą na ciebie polować. No cóż - rychło w czas mu się przypomniało.. Jest jeszcze kilka pomniejszych questów w tej okolicy jednak wszystkie sprowadzają się do konieczności wyrżnięcia obcych z kopalni Wannamingo. Jako się rzekło - to twarde skur... Każdy z nich to około 120-200 hp-ów (przeciętnie 160), są opancerzeni niczym czołgi i dodatkowo mają tę niemiłą tendencję by cię nokautować, co straszliwie odbija się na punktach akcji. Masz jakiś pomysł? Ja mam - odpuść sobie na razie - wrócisz do nich później. Z czymś pokroju miniguna lub Bazorem z NCR. (Kiedy jednak to zrobisz nie przegap pancerza metalowego Mark II w północno-zachodnim narożniku mapy - łatwo go przeoczyć!). Tak czy owak oni tam są. Pierwszą rzeczą jaką musisz zrobić będzie zakupienie prawa wstępu do kopalni Wannaming za 1000$ od burmistrza. Kiedy oczyścisz ją z obcych możesz sprzedać je z powrotem za 2500. Po drugie - na dole w kopalni znaleźć można maszynę górniczą. Możesz zabrać z niej chip i sprzedać go albo Niebezbiecznemu (Dangerous) Dan McGrew z kopalni Morningstar, albo Marge LaBarge z tej drugiej. Wart jest dla każdego z nich 1000$. I ponownie - ja wybrałem Marge gdyż ona popiera NCR, podczas gdy Dan wspiera handlarzy drugami z New Reno. Proponuję jednak, byś dokonał własnego wyboru. Inne atrakcje jak "ratusz miejski", w którym aktualnie znajduje się kasyno, oraz niestrawny koktajl baru i przedsiębirstwa pogrzebowego. Grabarz mówi coś o grobach rozkopanych w nocy - i to prawdopodobnie jest quest - jednak ja pominąłem go, więc naprawdę nic więcej o nim nie wiem. Kiedy będziesz gotów wskakuj w samochód i kieruj się do Broken Hills

Broken Hills

Broken Hills jest społecznością mieszaną ludzi, ghouli i mutantów. I tak jak we wszystkich podobnych społecznościach są tam ludzie nienawidzący innych ludzi tylko dlatego, że tamci wyglądają inaczej. Nic nowego. W południowo-zachodnim narożniku możesz nająć się jako strażnik karawanu, jeśli wciąż



nie znasz drogi do NCR. (Powinieneś to mieć gdy z powrotem zjawisz się w Vault City ale nie jest to wymagane) Znajduje się tu również przetwórnia uranu ('uranium processing plant'). Jeśli masz trochę rudy uranu możesz przerafinować ją i następnie sprzedać w mieście (również dla kilku xp-ków). Niestety jedynym miejscem w którym znalazłem tę rudę byli "pancerni" kupcy przypadkowo (i z rzadka) rozmieszczeni na pustyni. (być może perk 'Explorer' mógłby pomóc, lecz może z wyjątkiem tej sytuacji jest on całkowicie bezużyteczny). Porozmawiaj z Marcusem (super-mutantem z pierwszej strefy) i przyjmij zlecenie odnalezienia zaginionych ludzi. Zaoferuj się uczynić to za darmo. Jeśli jesteś _naprawdę_ silny możesz zmierzyć się w zapasach z Francisem w pubie, i jeśli zwyciężysz otrzymasz w nagrodę 'power fist'. Idź na wschód. Ghoul powie ci o 'flies'. Jeśli jesteś dobry w aspektach naukowych możesz wrócić do części zachodniej i odnaleźć tam budynek z komputerem w części północnej. Użyj science skill' na nim i przywróć zasilanie do domu ghoula. Wróć na wschód, znajdziesz tam mówiącą roślinę która poprosi cię byś przeniósł ją gdzie indziej. Jeśli masz łopatę - zrób to. Roślina nauczy cię strategii szachowej. Odszukaj naukowca ze skorpionem i poproś by zbadał twą inteligencję w konfrontacji ze skorpionem. Jeśli wykorzystasz strategię jakiej przed chwilą nauczyła cię roślina - wygrasz. I otrzymasz kilka xp-ków. Skorpion (pewnie nie umie przegrywać ;) zaatakuje cię, jednak ja zwykle wolałem dać nogę (uciec :)) pozostawiając go żywym. Znajdź biedaka, który poprosi cię o odnalezienie jego żony. Znajdź wejście do podziemnego labiryntu (np. poprzez otwór w wychodku w części południowej). Zabij mrówki i znajdź ciała. Obejrzyj je dokładnie. Obejrzyj je po raz wtóry by dowiedzieć się, ze zostały zastrzelone. Znajdź zwłoki z listem. Weź list, przeczytaj go. Idź z powrotem do Francisa i przedstaw mu to. Nie musisz zabijać tego biedaka. Następnie idź porozmawiać z szeryfem i kolesiem, któremu zaginęła żona. Jeśli powiesz, ze nie chcesz niczego za rozwiązanie tajemnicy otrzymasz od szeryfa w podzięce "scoped hunting rifle". Jest warta znacznie więcej niż 500$, które tu płacą. (godziwa zapłata, hę? :). Wróć do części wschodniej i porozmawiaj z super-mutantem w szopie nieopodal wejścia do kopalni. Poprosi cię o części do systemu wentylacyjnego w ich kopalni które dostać można w New Reno. Powie ci również kogo w związku z tym szukać i co mówić. Jedź więc do New Reno...

New Reno

Jeśli myślałeś ze Den to parszywe miejsce, zastanów się jak określić to tutaj. New Reno jest bezsprzecznie "stolicą przestępstw" w tej grze, jednak nawet w połowie nie jest tak złe jak Enclave. Od razu uprzedzam - żebyś nie zaczął robić głupstw - natychmiast po przybyciu w to miejsce twój samochód zostanie skradziony. Nie na zawsze jednak. Możesz iść po śladach do garażu do którego został zawleczony na upgrade. Teraz możesz albo wykupić go z powrotem, albo - kobietą - uwieść aktualnego właściciela samochodu. Następnie zapytaj o usprawnienia (o ile masz na to kasę). Albo - wreszcie - zastrzel sukinsyna by odzyskać swoją własność, ale zarazem pożegnaj się z upgrade'ami. "Właściciel" obieca ci sprzedać 'micro-fusion cells' w bliżej nieokreślonej przyszłości, jednak - bydlę! - w rzeczywistości nigdy tego nie zrobił. Porozmawiaj z Mrs. Kitty w 'Cat's Paw'. Jeśli masz przy sobie 'Cat's Paw magazine' możesz zapytać ją o to. Poleci ci zdobyć 10 egzemplarzy. Jeśli dostarczysz je jej zaoferuje ci 500$, które jednak możesz wytargować do 750. ...A nawet do 1000, co jednak nie zmienia faktu ze - moim zdaniem - łażenie za nimi jest ogromną stratą czasu. Możesz również próbować umówić się z nią, lecz ona odpowie byś odwiedził ją po zakończeniu gry. Nigdy nie słyszałem czegoś podobnie kuriozalnego. Sądzę że po ocaleniu świata, zostaniu wielkim bohaterem wszystkich ludzi i pozostałych mógłbym umówić się z każdą(ym) z kim chciałbym w New Reno :) Możesz również wykupić trochę czasu z jedną z tutejszych dziewczynek, tak dla siebie jak każdego z twoich towarzyszy. Aha, powyższa całość działa zarówno w przypadku kobiety jak mężczyzny - zmieniają się jedynie wiadomości. Pogadaj z kolesiem w czewonej koszulce na ulicy obok Cat's Paw i zapytaj o rodziny. W szczególności zaś o rodzinę Salvatore i... pistolety laserowe W ten sposób otrzymasz quest odszukania jednego z właścicieli sklepu z bronią. Dodatkowo z tego tematu możesz przejść w inny - stajni rodziny Mordino - bez poprzeby dodatkowej zapłaty. Jeśli zamierzasz dostać się do stajni będziesz musiał dołączyć do rodziny Mordino w kasynie Deperado. Znasz już jednak ich położenie od Julesa, więc... Jednak jeśli jesteś kobietą będziesz zmuszony(a) długo błagać zanim zastaniesz wynajęty(a). Wyraźnie mają coś przeciw kobietom. Jednak gdy ci się to uda - możesz liczyć na 500 xp-ków (za mile podbechtaną dumę własną :) za dostarczenie przesyłki. Idąc do stajni możesz wkręcić kobietę mówiąc że jesteś nowym badaczem i zejść w dół by zobaczyć Myrona. Możesz włączyć go do grupy i - co więcej - jest to warte kilka xp-ków. Jest dobrym naukowcem ('science skill') i może wyrabiać stymulanty i super-stymulanty ('stimpack'). Jednak jest żenujący w czasie walki i ogólnie wkurzający przez pozostałą część czasu (szczególnie gdy twoja postać jest kobietą). Z drugiej strony jeśli chcesz otrzymać więcej zleceń od Mordino nie bierz jeszcze Myrona. Kolejnym questem od Mordino jest zabranie kilku monet od 'Corsican Brothers'. Na następnej planszy znajduje się studio filmów porno. Idź tam i zagadnij o pieniądze. To wszystko. Trzecim zadaniem jest zabicie kolesia od Salvatore. Złą wieścią jest to że rodzina Salvatore ma lasery. Dobrą wieścią jest to, że pancerz Mark II jest zaskakująco dobry w stosunku do laserów. Jednak - jeśli wciąż marnie stoisz z hp-ami, lepiej zostaw to sobie na później. Twój wybór. Zanim go zabijesz możesz oznajmić strażnikowi przy drzwiach, że chcesz pracować dla niego i wykonywać jego zadania. No wiesz - martwi nie opowiadają histori i nie zlecają zadań. Wystrzegaj się jednak wykonania wszystkich zadań którejkolwiek z "rodzinek", gdyż zostaniesz oflagowany jako "Made Man" tej rodziny (w przypadku Mordinos możesz odmówić, ale będziesz musiał z nimi walczyć). a to oznaczać będzie, że nie będziesz mógł prowadzić biznesu z pozostałymi. Prościej: jeśli zabijesz Louisa Salvatore już teraz będziesz musiał albo wstąpić do Mordinos, albo wykończyć ich również. Ja postanowiłem dać mu jeszcze pożyć. Salvatore poleci ci odnaleźć i zabić kogoś nazwiskiem Lloyd. Jest na dole w kasynie Mordino. W kwestii "korsykańczyków" jest kilka rzeczy do zrobienia. Po pierwsze możesz zostać gwiazdą porno. Moim skromnym zdaniem to głupi pomysł - dostajesz wprawdzie 1500 xp-ków i 200$ ale tracisz drużynę. Ponadto niewielu ludzi czyje się dobrze przebywając z gwiazdą porno, nawet jeśli ta osoba zrobiła TO "po drodze" do uratowania świata. Rób jednak jak ci sumienie dyktuje, jednak mnie na pewno nie podobało się atakowanie Enklawy w pojedynkę, więc... wczytałem stan gry. Możesz również poboksować. Te walki jednak są jak na twój stan odrobinkę zbyt trudne, więc lepiej znajdź najpierw i wyposaż się w płytowe rękawice. To co prawda oszustwo, ale... :) Zejdź po schodach w kasynie i przeszukaj szafkę. Innym dobrym pomysłem jest wcześniejsze wykonanie zadań na tym terenie i ewentualne wskoczenie na kolejny poziom. Jeśli zdołasz pokonać przeciwników otrzymasz oprócz pokaźnej ilości xp-ków, bonus do 'unarmed' i odpowiedni tytuł w karcie Karmy. Jednak okazało się że wywalczenie mistrzostwa ma jeszcze inne konsekwencje: niemożliwe staje się wślizgnięcie do New Reno, nawet przy obłędnie wysokiej wartości odpowiedzialnego za to skilla. Jeśli więc zamierzasz się wkradać gdziekolwiek zapomnij (na razie) o boksowaniu. (dokładnie tak samo dzieje się, gdy zostajesz gwiazdką porno). Jeśli jesteś już w kasynie możesz przekazać walizkę panu Bishop. Idź na górę, pogadaj ze strażnikami przy schodach i uzyskaj pozwolenie na widzenie się z Bishopem. Nie idź tam jednak już teraz. Idź do północnego pokoju i poderwij panią Bishop. Uprzedzając pytanie: tak, nawet gdy sam(a) jesteś kobietą. W łóżku zapytaj ją o Vault City i jeśli możesz 'speech enhancing module'. Poda ci kombinację. Pozwól jej zasnąć. Teraz użyj zdolności 'lockpick' na sejfie i wybierz zeń wszystko. Użyj modułu. Przeszukaj resztę regałów na książki i weź wszystko. Przeszukaj inne pokoje, pootwieraj sejfy przywłaszczając sobie wszystko. W północnym pokoju użyj najpierw 'traps skill' a dopiero później 'lockpick'. Weź wszystko, przejrzyj dysk i obejrzyj mapę. Uzyskałeś lokalizację Jeźdźców (raiders). Wyjdź z pokoju i porozmawiaj z panem Bishop po czym daj mu walizkę. Da ci trochę kasy i zadanie zabicia Westina z NCR, ALE ma to wyglądać na wypadek. Zejdź po schodach i pootwieraj kilka pokojów obok schodów. Znaleźć w nich można wartościową amunicję i broń. Gdzieś w tej okolicy jest też koleś w czerwonej koszulce imieniem Jimmy. Jeśli zapytasz go o powód jego strachu i uspokoisz go podaruje ci trochę Jet. Nie potrzebowałem tego wprawdzie, ale... Idź na zachód dopóki nie znajdziesz w pobliżu meliny Renesco. Wejdź do środka i podaj hasło jakie znasz od Zaius'a z Broken Hill. Uczep się tej "rzeczy". Ma on również do sprzedania sporo instrukcji - jeśli masz cash... Niewiele więcej możesz kupić od niego, przynajmniej dopóki nie będziesz potrzebować paliwa do miotacza ognia. Osobiście jednak uważałem że zbyt wiele waży. Możesz również iść do kościoła (budynek z neonem w kształcie serca i strzały :) i wyczyścić puddełko na ofiary. Nie spodziewaj się jednak zbyt wiele: to zaledwie kilka monet. Jeśli chcesz możesz porozmawiać z pijanym kaznodzieją. Możesz również zerwać kwiat broc z ogrodu. Idź do "New Reno Arms", włam się przez tylne drzwi i wyczyść pokój. Nie wchodź do kolejnego. Jeśli jest noc zaczekaj na dzień i śmiało pakuj się przed frontowe drzwi i handluj. Nie zapomnij zapytać o broń rodziny Salvatore - otrzymasz zadanie przyniesienia jednej (łatwiejszym sposobem wykonania tego zadania jest powrót z jedną sztuką po załatwieniu 'Sierra depot'). Możesz również odkupić od niego 'voice recognition module' jeśli nie zabrałeś tego z Vault City jednak jest to drogi gadżet. Jeśli więc masz ten z krypty nie zaprzątaj sobie nim głowy. I tak potrzebujesz tylko jednego. Sprzedawca jest w stanie również usprawnić broń, jednak jako że masz sztucer z lunetą z Broken Hill i darmowy upgrade w Gecko nie powinieneś potrzebować by zrobić to tutaj. We wschodniej części miasta sprawy mają się tak, że nie ma niczego oprócz rodziny Wright. Pogadaj z Chrisem Wright (kolesiem w skórzanej kurtce którego opis pogubiłby się w świecidełkach i łańcuchach) o pracy. Idź do dworku. Będziesz mógł porozmawiać z panią Wright o jej 'Temperance Union' i dowiedzieć się że Ojciec Tully (pijany klecha w kościele) również jest jej członkiem. Hmm, interesujące... Pomów z Keith'em, powiedz mu że przysłał cię Chris. Wejdź do środka, porozmawiaj z jego ojcem. Pośle cię z misją dowiedzenia się kto sprzedał środki odurzające jego synowi. Podejrzewa kogoś od Mordino. Pogadaj raz jeszcze z Keithem i wreszcie zapytaj go o pokój Richarda. W tym ostatnim przeszukaj regały na książki i zdobądź wskazówkę i 500 xp-ków. Idź pogadać z Jimmym i upewnij się że zapytałeś go o pustą fiolkę. Hmm... więc Richard został zatruty jadem radskorpiona. Kolejne 500 xp-ków. Pogadaj z Renesco i zapytaj o fiolkę i o jad radskorpiona i dowiedz się o osobistym zaangażowaniu Salvatore. To warte jest 1000 xp-ków. Wróć i porozmawiaj z ojcem i ujawnij że odpowiedzialna za to jest rodzina Salvatore. Podaj powód. Otrzy-



masz 2000 xp-ków. Zostaniesz nagrodzony i otrzymasz kolejne zadanie, mianowicie przepatrzenie Sierra Army Depot. Jako jednak ze i tak zjawisz się kiedy indziej nie musisz się tam wybierać już teraz. Kiedy wiec skończysz ze wszystkim tutaj - wskakuj w samochód i wracaj do Broken Hills.

Broken Hills

Możesz porozmawiać ponownie z Zaiusem i usłyszeć ostrzeżenie, ze niezbędny będzie ci 'protective gear' (zestaw ochronny). Niestety, zabij mnie ale nie pamiętam gdzie go zdobyłem. Osobiście jednak zapisałem stan gry i przygotowawszy urządzenie przedarłem się biegiem przez kopalnię. Trzymaj się kierunku północno-wschodniego. W trakcie tego tak ja jak i cała drużyna zaliczyliśmy obrażenia (a pamiętaj że tu i ówdzie mogą się pojawić opóźniające cię mrówki), lecz wciąż zachowaliśmy sporą ilość hp-ów, gdy udało nam się znaleźć zepsuty 'air purifier' (filtrator powietrza). W tym momencie przestajesz otrzymywać obrażenia. Wróć i pogadaj z Zaiusem o nagrodzie. To 'combat shotgun'. (Możesz również pozostać w kopalni i wyczyścić ją z żyjątek. Mrówki są warte zaledwie 25 xp-ków każda, jednak jest ich wiele; Lesser Deathclaw zaś "kosztuje" 250.) Teraz kiedy rozwiązałeś już wszystkie problemy Broken Hills możesz przyjąć Marcusa Szeryfa do swojej drużyny. Jest on jedynym NPC-em jakiego możesz mieć w teamie, który może używać ciężkiej broni i broni energetycznej. No i zaczyna z minigunem! I może sporo udźwignąć. I ma sporą ilość hp-ów. Kiedy osiągniesz nim maksymalny dostępny mu poziom będzie mieć ich trochę ponad 200. Porównanie: Sulik - 134, i jakieś 117 - Vic. Fatalną nowiną jest jednak to, ze nie może on nosić pancerza. Podczas ostatnich walk Sulik i Vic paradowali we wzmocnionych ('hardenes') 'Power Armour', a Marcus - wciąż nagi. I oczywiście tracił hp-ki o wiele szybciej. Kolejną nienajlepszą informacją jest to, że ciężka broń rozsiewa pociski na ogromny obszar. Zaskakujące jest jednak to, że Marcus jest znacznie bardziej ostrożny przy strzelaniu w trybie auto niż Vic i Sulik. To oznacza jednak zarazem ze przez większość czasu walki będzie stać i czekać na sposobność "czystego" strzału. (lepsze to niż poszatkowanie ciebie, jednak - no cóż - jest bezużyteczny). Jeśli go weźmiesz zalecam jak najszybsze wyposażenie go w 'plasma rifle'. Marcus jest dobry również w 'unarmed weapons', typu 'power fist', czy późniejsza 'mega power fist'. Mimo to zawsze uważałem Gorisa za lepszego w te klocki na podobnym levelu. Tak czy owak: jeśli nie masz wysokiej charyzmy (co odpowiada również zdolność dowodzenia dużą grupą) powiem, że NIE warto dlań ryzykować wykopywania z drużyny kogoś innego. Jeśli go weźmiesz zaś - nigdy nie dawaj mu granatów. Nieistotne jest to co mówi - rzuca fatalnie, co kończy się poranieniem jego samego i wszystkich jego sojuszników. Pozytywne w tym jest to, że - w mojej opinii - granaty są równie cienkie, jak Marcus w rzucaniu nimi, tak więc nie będzie potrzeby by go w nie wyposażać. ...I tak nie są w stanie zrobić niczego więcej niż zabić szczura. I wreszcie - dobrym pomysłem również jest zmiana jego osobistych nakazów bitewnych. Zamiast atakowania "whomever is attacking me" (kogokolwiek kto atakuje mnie), co sprawia ze jest bezczynny przez większość czasu, wybierz cokolwiek innego. Wskakuj w samochód i kieruj się do Sierra Army Depot. (W tym momencie możesz również pokręcić się wokół New Reno. Jeśli znajdziesz mobów możesz zabić ich i pozabierać im sztucery snajperskie. Te cudeńka być może nie wyglądają na to, ze mogą zrobić coś więcej niż rozśmieszyć, ale praktycznie zawsze zadają dobrego krytyka. Nawet jeśli masz "Fast Shot" i nie możesz używać przycelowania).

Sierra Army Depot



To paskudne miejsce, pełne wieżyczek i min. Pierwszą rzeczą jaką musisz zrobić to rozwalenie wieżyczek. One są w stanie zrobić sitko do ziółek z wszystkiego w bardzo krótkim czasie. Tu bardzo przydatny okazuje się Marcus (jeśli go przygarnąłeś) i jego minigun. W innym wypadku po prostu strzelaj do nich z bezpiecznej odległości ze snajperek. Mają bardzo ograniczony zasięg. Ograb z ekwipunku ciała i obszar _wokół_ ciał. Znajdziesz przy nich snajperki, które - o ile nie pozbierałeś ich od mobsterów przy New Reno - są bardzo przydatne. Rozbrój pułapki, wliczając w to tę w drzwiach i wejdź do budynku po lewej stronie. Przywłaszcz sobie haubicę, który znajdziesz w skrzyni wewnątrz. Przejdź z haubicą do budynku po prawej stronie, załaduj ją i wystrzel. Eksplozja "otworzy" budynek na północy. Wejdź weń. Przed wejściem do budynku, powinieneś iść do małego podziemnego pomieszczenia w obszarze oznakowanym "high voltage". Jedyną rzeczą tu jest dźwignia. Użycie jej zmieni żółte pola siłowe (nieprzekraczalne) w czerwone (przekraczalne, ale bolesne) oraz wyłączy wszystkie światła. Nie wyglądało na to, że to ostatnie poprawia w jakiś sposób sytuację. Na pierwszym poziomie przeszukaj biurko w poszukiwaniu asła. Użyj hasła na komputerze. Przeszukaj cały obszar przywłaszczając sobie 'Dixon's eye' i 'Bio Gel'. W szafce znaleźć można również 'combat armour'. Użyj oka na skanerze, by wezwać windę. Na poziomie drugim, użyj 'repair skill' na generatorach pola siłowego, by je wyłączyć. Zapisz stan gry przed tym, gdyż zbyt wiele niepowodzeń przy wyłączaniu pola zaktywuje alarm. Efekt: wszystkie te miłe wielkie roboty zaczną walić w ciebie jak opętane. W późniejszym czasie nie będą stanowić wielkiego problemu, jednak na razie są odrobinkę zbyt twarde. No i jest ich za wiele. Rozmawianie z robotami... Cóż - osobiście radziłbym sobie podarować. Jak na razie. Dopóki nie wywołasz alarmu będą tu sobie stać i nie robić nic złego. A zawsze możesz wrócić (dużo) później i wykończyć ich za naprawdę pokaźną liczbę xp-ków. Na razie zgarniesz 200 xp-ków za wyłączenie 'repair bay computer', w lewej części poziomu. Jest tam również inny komputer, który wyłącza płyty i pola w obszarze zbrojowni. Przeczytanie wiadomości z niego wyłączy komputer, jednak nie będziesz w stanie już więcej go użyć. Dlatego zapisz go na liście "do zrobienia" na ostatniej pozycji. Posprawdzaj skrzynie. Jest w nich kilka pancerzy bojowych i trochę broni i amunicji. W tym zaś: kolejna snajperka, 'plasma rifle' i kilka 'energy cells'. Na poziomie trzecim znaleźć można kilka pistoletów laserowych ukrytych w niektórych biurkach oraz 'assault rifles' i amunicję do nich w pobliskich szafkach. Nie dotykaj komputera pomiędzy nimi, no chyba że życzysz sobie wszcząć alarm. Komputer w północnej części zażąda od ciebie dostarczenia mu 'cybernetic brain' z poziomu 4. Na poziom 4 możesz dostać się windą za pomocą 'Clifton's eye', które to oko znajdziesz w pokoju w północno-wschodnim narożniku poziomu 3. Lub otwierając wytrychami drzwi do okrągłej windy we wschodniej części. Bądź ostrożny jednak, gdyż będziesz mieć tylko jedną szansę by pozyskać właściwy mózg ('cybernetic brain'). Tak nawiasem mówiąc szansę na to masz jedynie przy obłędnie wysokim skillu 'science'. Ja - dla przykładu - miałem 126 gdy wreszcie osiągnąłem sukces! Jeśli czujesz, że nie zrobisz tego - nawet nie próbuj (być może sprowadzenie tu Myrona mogłoby pomóc?). Jakkolwiek by jednak nie było - zapisuj grę przed każdym dotknięciem jakiegokolwiek komputera na poziomie czwartym. Tak czy owak nawet gdy zdobyłeś mózg, zamontowałeś go w ciele robota z poziomu 3 i wypełniłeś go bio-gelem... wciąż brakuje mu 'motivator'. Możesz zabrać jeden z tych małych podobnych doń robotów strażniczych ('security robot'). No wiesz tych wyglądających jak mózg ze szklaną muszlą na górze. Pamiętaj jednak że zaatakowanie robota uaktywni alarm i zostaniesz zaatakowany przez całą hordę robotów. Jeśli powątpiewasz w możliwość przeżycia przez ciebie takiego ataku daj sobie spokój - wrócisz tu później. Kiedy skończysz naprawianie robota, sprawdź jego stan na pobliskim terminalu komputerowym. Jeśli wszystkie jego systemy są ok, uruchom go. Teraz będziesz mieć możliwość zabrania go ze sobą. Robot rozpoczyna z całkiem niezłą wartością hp-ów, a kiedy osiągnie szczyt swoich możliwości będzie mieć coś koło 175. Nie może korzystać z pancerza, ale może używać niektórych typów broni ręcznej i karabinów. To również obejmuje M72 Gauss Rifle dużo dużo później która jest bardzo dobrą bronią (a nie obejmuje pistoletu gaussowskiego.. nie wystarczająco ciężki jak na robota, czy jak?). Nie zapomnij zmienić jego rozkazów bojowych, gdyż on zaczyna z fatalnymi rozkazami pod tym względem ('attack unarmed' a on jest cieniutki w walce wręcz). Jak na ironię robot dysponuje całkiem niezłym skillem 'science'. Jednak jeśli udało ci się pozyskać mózg musisz mieć lepszy, więc nie ma o czym mówić. Wróć do New Reno...



New Reno (ponownie)

Możesz skończyć mafijne zadania jednej z rodzin - o ile nie zrobiłeś tego wcześniej. Moim ukochanym zagraniem było takie: Najpierw idź wykończyć Louisa Salvatore (teraz już nie powinieneś mieć problemów). To 500 xp-ków. Następnie idź pogadać z Big Jesusem Mordino i _odmów_ wstąpienia do nich. Otrzymasz 750 xp-ków, 'grease gun' i 'Mark II leather armour' i dodatkowo będziesz musiał zabić Mordino. 'Grease gun' nie jest zły a pancerz zawsze możesz sprzedać. Następnie dopełnij zadania Wrightów - po prostu idź do nich i opowiedz o Sierra Depot jaki przed momentem odwiedziłeś. To uczyni z ciebie Made Man rodziny Wright. Zaraz po tym zostaniesz posłany do Cat's Paw i New Reno Arms po trochę sprzętu. W New Reno Arms wstąpienie dało mi prawo do zakupu specjalnego ekwipunku, jak Bozar czy Minigun. Musisz wiedzieć jednak że nawet w cenach preferencyjnych są one bardzo drogie. Lepiej odpuść sobie i skradnij Bozar z NCR. Jeśli zaś już tu jesteś dostarcz obiecany pistolet laserowy, za 500 xp-ków. W Cat's Paw jednak... nie znalazłem rzeczy nowych. Hmm... Dokończ każdy rozpoczęty biznes, co do którego jesteś pewien że możesz to zrobić (dla przykładu: boksowanie), a następnie wskakuj w samochód i kieruj się do NCR.

New California Republic

NCR jest prototypowym społecznością policyjną, co oznacza w praktyce, że policja jest wszędzie i strzela przy najmniejszych śladach przestępstw. Za wyjątkiem tego jest to bardzo przyjemne, cywilizowane miejsce. Tak czy owak - nigdy nie wchodź do właściwego miasta jeśli dzierżysz broń LUB któryś z twoich ludzi ma takową na widoku. Poleć im ukryć broń. Wygląda na to, że do broni wlicza się również hak Gorisa, więc jeśli go masz (a trzeba ci wiedzieć że on NIE może odłożyć haka) zostawiaj go przed miastem. Bug? W przeciwnym wypadku policjanci zaczną krzyczeć i niemal równocześnie strzelać i jedynym efektem jaki uzyskasz będzie malownicza rzeź. A tymczasem questy pójdą w piach.. To co teraz zostanie po-



wiedziane być może wydaje się oczywistością, lecz... Później gdy wrócisz do miasta będziesz mieć możliwość wchodzenia wprost do miasta a nawet obszaru rady - nie rób tego. Jest bardzo prawdopodobne że twoi ludzie wciąż paradują z dymiącą jeszcze po ostatnim spotkaniu bronią i będziesz mieć całkiem sympatyczną rozprawkę z policją. Dokładnie w miejscu w którym się znajdziesz po przybyciu jest sklep z bronią i trzech strażników w zielonych 'combat suits'. Ukradnij im Bozary. To świetna broń; w dodatku warta kupę kasy. Koleś w sklepie początkowo nie chciał ze mną handlować (gdy po raz pierwszy zjawiłem się u niego). Nie znam powodu. Kiedy jednak - po kilku godzinach i kilku zadaniach wróciłem do niego pohandlowaliśmy aż miło. Zależne jest to od poziomu, Karmy, daty czy diabli wiedzą czego jeszcze? Jest tu również włóczęga, który za pięć dolców oferuje popilnować samochodu. Czy to niezbędne w takim miejscu? Nie wiem. Zapłaciłem mu jednak, gdyż 5 bucksów to żaden cash a ryzyko - no cóż... kto wie? Inny włóczęga zaproponuje ci upgrade samochodu, za 1000$. Tu również doszliśmy do porozumienia. Teraz poleć swoim ludziom odłożyć broń i wejdź do miasta. Wewnątrz, w północno-zachodniej części jest koleś w sklepie z bronią. Możesz nająć się jako strażnik karawany do Redding, jednak nie masz potrzeby by to robić a na miejscu jest kilka zadań które można zrobić tu i teraz. Możesz również pomówić z nim na temat hasła do tylnego pokoju w którym mieści się nielegalny dom gier. Jeśli inwestowałeś w 'gambling skill' to jest to jedno z miejsc, w którym możesz to sobie zrekompensować. Oczywiście możesz również kupić u niego broń. Obejrzyj sobie wszystkie jego gabloty, tak jak ci powie. Nie gadaj z nim. Jedna z nich zawiera inny sprzęt niż ten który ma być. Zgodnie z etykietą jest to rodzaj SMG, zwany HK P90. Dziwaczną rzeczą w nim jest to, że jakkolwiek powinna pasować do niego jedynie amunicja 9mm to... nie pasuje! Pasuje za to 10mm. Bug? Być może jednak rezultat jest zadawalający: broń zadająca dobre obrażenia (na pocisk), ma imponujący 12-pociskowy tryb auto i żera ammo 10mm. A jak do tej pory uzbierał się jej pełen bagażnik. Moim skromnym zdaniem to najlepsza broń bazująca na 'small guns skill' i w rzeczywistości, przy wsparciu jej kilkoma perkami przebija miniguna! Ponadto wcale nie musisz kupować jej tutaj. Możesz zabrać ją pokonanym bandytom na poziomie 3 Vault 15, ktora jest kolejnym obszarem do którego się wybierasz. Idź pogadać z kolesiem w kitlu w budynku po drugiej stronie ulicy, na południu. Poprosi cię o przetestowanie jego lekarstwa mutacji na super-mutancie w Broken Hills. Weź ją lecz NIE zużyj jej na kolesiu w Broken Hills tylko na super-mutancie w bazie wojskowej, gdy do niej dotrzesz. Oczywiście być może będziesz zmuszony zrobić to w trakcie walki, ale wykonasz zadanie z najmniejszą możliwą ilością wrogów do rozprawienia. Cyber-pies którego weźmiesz na misję jest moim zdaniem słabiutki. Teraz spójrz na budynek z kobietą i robotem przed nim. Zapisz stan gry przed podejściem do niej. Najwidoczniej jakiś desperat zamierza wysadzić elektorownię ('power station'). Nie strzelaj do tego idioty. Wyperswaduj mu to. Perk 'empathy' może być pomocny, jednak jako ze zapisałeś się na chwilę przedtem, możesz przejść to metodą prób i błędów. Jest to warte 6000 xp-ków i nie jest zwykłą stratą czasu. Następnie porozmawiaj z dziewczyną ponownie i weź podarowane przez nią instrukcje. Na południe od tego budynku jest kolejny, z wrakiem samochodu za ogrodzeniem. Idź pomówić z dziewczyną w zielonym pancerzu po lewej stronie i powiedz jej że slaverzy są brudni. Poleci ci "zaopiekować się" slaverem na zewnątrz miejsca. Idź tam i porozmawiaj z nim. Możesz również przyjąć zlecenie od niego - chodzi o odszukanie mapy domu rangera. Leży ona na stole, w domu rangera w pokoju z kolesiem z minigunem. Zanieś ją slaverowi za 500$. Następnie rozwal slaversów i uwolnij niewolników. Poleć swoim kumplom by odłożyli broń i ponownie porozmawiaj z dziewczyną. Otrzymasz 3000 xp-ków. Otrzymasz również odznakę mówiącą iz jesteś oficjalnym Strażnikiem New California ('New California Ranger'), z kołem kodowym i pozostałymi szykanami... Niech mnie diabli jednak, jeśli wiem w czym to może pomóc. W jednym z tutejszych domów jest kościół "Hubologów" ('Hubologist church'). Możesz oszukać kaznodzieję i otrzymać list do ich AHS-9 (zwanego również jako przywódca kultu) w San Francisco. Może również poddać cię kontroli nastawienia (lub "zeta scan") jednak to obniżyło moje szczęście ('luck') i szansę trafienia krytycznego o 1. A jestem pewien, że nie było tak przed patchem 1.02 beta. W szpitalu lekarz zaoferował się amputować mi nogę. Niech mnie szlag jeśli wiem dlaczego. Odmówiłem. Jeśli to chodzi o tę dodatkową rzecz na palcu to lekarz w Vault City może to załatwić bez odcinania nogi. Porozmawiaj z barmanem w barze. Dowiesz się dzięki temu że prezydent Tandi szuka specjalisty. Nie gadaj z innym kolesiem w barze - to sprowadza jedynie kłopoty. Idź na południe, do dzielnicy rady. Pogadaj z facetem w pierwszym pokoju, następnie z Guntherem i wreszcie z prezydentem Tandi. Zaproponuj pomoc i powiedz że potrafisz również dogadywać się. (Wygląda na to że w przeciwieństwie do Lynette z Vault City nie uważa zabójstwa za jedyne rozwiązanie problemu). Możesz zapytać ją o wszystko; kiedy zagadniesz o NCR otrzymasz propagandowy holo-dysk. Poza tym, że nieźle wygląda w PIP-Boy nie wydaje się spełniać żadnej innej funkcji. Teraz możesz opuścić miasto i skierować się do Vault 15 (Sprawdź czy koleś przerabiający twój samochód już skończył. Jeśli nie - odpocznij chwilę).



Vault 15 (Krypta 15)

Koczownicy odmówią rozmowy z tobą za wyjątkiem jednej kobiety. Zapytaj ją gdzie można znaleźć bezpieczne miejsce i rozmawiaj z nią do momentu, gdy zobaczysz że ktoś podsłuchuje z zewnątrz. Pobiegnij za nim i poproś kobietę z pancerzu by cię przepuściła (powiedz że ratujesz małą dziewczynkę). Pogadaj ze strażnikiem na zewnątrz i zapytaj go o małą dziewczynkę a następnie wciśnij mu kit że jeżeli zacznie się walka jeden z was zginie i lepiej byłoby tego uniknąć. Da ci klucz. Naturalnie mówiąc drzwi mają pułapkę i lepiej zajmij się nią najpierw. (nawet jeśli nie wiąże się z nią nic oprócz kilku xp-ków :) Uratuj dziewczynkę wróć na pole namiotowe dzikich lokatorów i pogadaj z jej matką. Następnie idź do ich przywódcy i przekonaj go do wstąpienia do NCR. Okaże się że najpierw będziesz musiał zabić hersztа bandytów. Dostaniesz również klucz do Krypty. Wróć tam, gdzie trzymano dziewczynkę, otwórz Kryptę i zejdź na dół. Kantuj wszystkich bandytów mówiąc ze jesteś nowym (nową) kumplem (kumpelą) i pogadaj z lekarzem, który przekaże ci kilka spostrzeżeń na temat szefa bandziorów. Zejdź na poziom 2 i napraw generator (użyj na nim najpierw 'science'). Następnie przeszukaj dokładnie wszystkie pomieszczenia. Zejdź jeszcze o poziom i idź zabić tego SOBa. Wciąż jednak będziesz zmuszony walczyć z bandytami podczas opuszczania Krypy więc nie krępuj się i przeszukuj wszystko co możesz. Użyj również komputera. Złap oddech przed wejściem na poziom 2 i tam również powykańczaj "tych złych" - chociażby dla satysfakcji i xp-ków. Wreszcie masz części komputerowe dla Tandi, holodisc mówiący ze bandyci mieli szpiega w NCR i położenie Vault 13. Oraz dobry ekwipunek który pozbierałeś z ciał bandytów (m.in. zbugowany SMG 9/10mm o którym wspominałem wcześniej). Jeśli zdołasz zabierz również pancerz bojowy z wnęki w ścianie na poziomie 2: musisz mieć zapas takowych jeśli zdecydujesz się na implant bojowy. Wróć i ponownie pogadaj z Zeke. Teraz zgodzi się podporządkować władzy NCR. No i pięknie, poleć swym ludziom odłożyć broń i wskakuj w samochód.



NCR (ponownie)

Niewiele pozostało tu do zrobienia. Idź pomówić z Tandi, i powiedz jej że jest szpieg w organizacji. Pośle cię do Gunthera po nagrodę. (Co ciekawe szpieg nazywa się Feargus - tak jak mały w wiosce. Co, wspólna matka z niewielką inwencją w stosunku do imion? :)) Wspomniana nagroda to 4000$, 6000 xp-ków za rozwiązanie problemu Krypty i kolejne 4000 za szpiega. Całkiem nieźle... Teraz, kiedy już ostatecznie "uszczęśliwiłeś" sobą tę lokację skieruj się do "świętej" Vault 13.

Vault 13

Krypta 13 jest okupowana przez wesołą bandę Deathclaw'ów. Są jednak przyjacielscy i cywilizowani - nie musisz więc wyciągać swej broni. Porozmawiaj z tym stojącym najbliżej drzwi, zapytaj go w jaki sposób nauczył się mówić tak dobrze, spytaj o GECK (Garden Eden Creation Kit) i poproś o pozwolenie porozglądania się za nim. Wzamian zaproponuj pomoc. (Masz jeszcze ten 'voice recognition module', nieprawda?). Zejdź na poziom 3, kliknij na terminalu i wybierz opcję 'open it'. Użyj na nim 'voice recognition module'. Przebywając na tym poziomie możesz pomówić z Gorisem a nawet przyłączyć go do grupy (o ile masz jeszcze wolne miejsca). Złą nowiną jest to, że podobnie jak Marcus nie może korzystać z pancerzy. Gorszą - nie może używać broni (sic!). Teraz dobre wieści - kiedy osiągnie poziom czy dwa wyżej osiągnie poziom hp-ów wyższy niż Marcus i potrafi zadawać imponujące obrażenia w walce bez broni. Kiedy osiągnie maksimum możliwości zadaje - tak sądzę - 41 punktów obrażeń i ma 4 ataki na turę. Podejrzewam, że spory udział ma w tym jego pazur. Krótko mówiąc jeśli potrzebujesz kogoś, kto potnie przeciwników w walce wręcz - Goris jest tym człowiekiem... eee... deathcalwem. Oczywiście nie oznacza to, że nie będzie odnosić obrażeń - będzie, gdyż będzie na linii ognia: tylko on walczy wręcz... Problem z nim pojawi się również i w trakcie gry. Wcześniej czy później (po przybyciu na nową lokację) Goris Cię opuści mówiąc że jego "stado" jest w niebezpieczeństwie. Zwykle zdarza się to w bazie wojskowej, ale ostatnim razem stało się to w San Francisco. Możesz wziąć go znowu z Krypty 13, kiedy zobaczysz przez kamery obserwacyjne jak żołnierze Enklawy mordują Grunthara. Co ciekawe końcowa animacja ukazuje że to TY wyrżnąłeś bezbronne deathclawy. Czemu - do ciężkiej cholery - pytam? Powinieneś również dokładnie splądrować bazę. Na trzecim poziomie nie przegap części 'NavCom', której będziesz potrzebować później do naprawienia tankowca Valdeza i udać się do Enklawy na ostateczne rozstrzygnięcie. Możesz również zdobyć kolejny pancerz bojowy. No dobrze - wiem że masz już tony tych pancerzy jednak potrzebujesz _sześciu_ z nich na części do wszczepu bojowego (jeśli zdecydowałeś się na takowy). W innej szafce jest "święty" GECK (Alleluja!) od którego zaczęło się to wszystko. Wzięcie go jest nagradzane 4000 xp-ków. Jeśli nie weźmiesz go sam, Grunthar podaruje ci go w momencie gdy powiesz, że naprawiłeś ich komputer. (I tak samo otrzymasz xp-ki). Możesz również porozmawiać z Mother Deathclaw aby dowiedzieć się czegoś więcej o Matt'cie, więźniu z poziomu 2. Nie jest tu trzymany tylko dlatego, ze wygląda tam zabawnie, lecz dlatego, ze próbował podłożyć bombę i zniszczyć ich jaja. I tak jest sprawiedliwie (moim

zdaniem), więc.. nie próbuj ratować tego kretyna. Jednak jeśli chcesz możesz skończyć to zabijając wszystkich z poziomu 1, w tym lekarza i Matt będzie w stanie uciec. Przed wyjazdem upewnij się że porozmawiałeś z Gruntharem - niezależnie od tego czy GECK wziąłeś już czy jeszcze nie. Dopiero wtedy bowiem dostajesz xp-ki za naprawienie komputera. No i pięknie - jako że masz już GECK wracaj do Arroyo...

Arroyo (no wreszcie)

Niedużo tu do zrobienia. Pogadaj z Hakunin i opuść to miejsce. Przy okazji: radziłbym NIE udawać się jeszcze do Navarro. To miejsce aż drży pod stopami kolesi w 'Advanced Power Armour' i z plasma gunami. Wszędzie tu znaleźć można również wieżyczki z podwójnymi działkami plazmowymi. Będziesz potrzebować jeszcze jednego czy dwóch poziomów, by zabawić się z nimi, i zebrać ładny łup. Moją ulubioną metodą był "snajper" gdyż zmienia on sporą ilość normalnych ataków w krytyki. Drugim rozwiązaniem są dwa poziomy "Bonus Ranged Damage", "Living Anatomy" i "Bonus Rate of Fire". Zresztą - również i twoi kompani są jeszcze odrobinę zbyt słabi i warto byłoby podciągnąć ich o poziom czy dwa... Na razie więc możesz (ale wcale nie musisz) udać się do Military Base, blisko na wschód od Vault 13. Po drodze możesz dokończyć wszystkie niezakończone zadania z całej dotychczasowej historii (przykładowo: wyczyszczenia kopalni Wannamingo).

Military Base (Baza wojskowa)

Baza wojskowa jest bazą z kadziami mutagenów z Fallout 1. Teraz wygląda na odrobinę bardziej zrujnowaną, tak jakby ktoś ją wysadził w powietrze. Podwójnie, jeśli mam być szczery). Zadanie tutaj jest wyjątkowo nieskomplikowane. Wejdź do środka, strzelaj we wszystko co się rusza, zbieraj dobra. Te ostatnie to 'power armour' (która może zostać "podciągnięta" do 'hardened power armour' w San Francisco), 'Gauss Pistol', który najprawdopodobniej jest najlepszą bronią nie-energetyczną w grze (ale nie posiada trybu auto). Ten jednak możesz zdobyć również kręcąc się wokół Navarro i czyhając na (i zabijając) jeden z patroli Enklawy. Holodisc podsunie ci myśl, że Enklawa wygląda na zagrożoną FEV (wirusem który tworzył mutantów w Fallout 1). Aby dostać się do wnętrza bazy weź 'metal rod' i użyj jej na wagoniku na szynach. Następnie użyj na niej ładunku wybuchowego. Doprawdy nie potrafię zrozumieć, dlaczego nie dało się po prostu włożyć ładunku w szczelinę między kamieniami... Kiedy zaczniesz spotykać supermutantów, przygotuj "remedium" otrzymane od naukowca w NCR i użyj go na jednym z nich. Dobrym kandydatem na królika doświadczalnego jest pojedynczy mutant na pierwszym poziomie, zwłaszcza że nie ma broni dystansowej. Najpierw jednak pozdejmuj z dystansu szczury. Następnie z serum w slocie aktuwnego przedmiotu, kliknij na nim by uzyskać krzyżyk i wreszcie kliknij na biednym Grundelu. Obejrzyj rozpad Grundela. (Hej, jeśli to poprawi ci humor pomyśl że gdybyś próbował z nim pogadać zrobiłby sobie z ciebie kolacyjkę...). Będziesz również zmuszony do naprawy 'power generator' w przypadku gdybyś chciał użyć windy jednak to nie jest obowiązkowe. Udaj się do bazy jeźdźców (tej na południe od Vault City).

Raiders' Base (Baza Jeźdźców)

To jedno z wielu miejsc w których samochód może zniknąć na dobre. Pie...ne samochodowe bugi. :(Zapisz więc stan gry w nowym slocie i przygotuj się na konieczność wczytywania w momencie gdy nie znajdziesz samochodu tam, gdzie go zostawiłeś... I znowu niewiele do zrobienia z wyjątkiem zabijania raiderów, odnalezienia 3 'dog-tag' z szafek i przeczytać je, rozbroić pułapkę w sejfie i otworzyć go. Upewnij się również że zabrałeś księgę rachunkową i przejrzałeś ją. Następnie otwórz bramę na wschodzie. Przejdź przez ten obszar (silnie "zapułapkowany") i wejdź do jaskini przez inne wejście. To ostatnie jest niezbędne by otrzymać zadanie. Później udaj się do Vault City.

Vault City (który to już raz...)

W Vault City możesz dokończyć wszystkie nie zrobione wcześniej zadania. Przykładowo: pomówić z McClure o Jet z Redding i jego skutkach. Możesz również pogadać z kolesiem z 'Correction Center' i powiedzieć mu że wypatrzyłeś ścieżkę do NCR. Otrzymasz kilka xp-ków i 'motion scanner'. Jeśli rozprawiłeś się z raiderami, masz ich księgę rachunkową i dysk z danymi Bishopa, możesz iść pomówić z Pierwszym Mieszkańcem Lynette. To jest warte z kolei 1000 + 2500 + 500 = 4000 xp-ków. Jak dla mnie zdecydowanie warto. Otrzymasz również nowe zadanie - dostarczyć dysk Westinowi z NCR. (Ona mówi również, że dała mi jakiś przedmiot czy coś, jednak ja nie mogłem znaleźć niczego nowego w moim ekwipunku. Z drugiej jednak strony - mogło się to coś zaplątać w bałaganie noszonych przeze mnie rzeczy...). Teraz idź i wykorzystaj pancerze by uzyskać wszczep bojowy. Jeśli nie naprawiłeś autodoca wcześniej zrób to teraz, lub zejdź pogodnie z tego świata. Pamiętaj też że drugi etap operacji obniży twoją charyzmę o 1. Dwie operacje - dwa punkty mniej, jeden członek twojej drużyny mniej. No i nie można zapomnieć, że drugi etap operacji jest niesamowicie kosztowny. Nie wiem czy pamiętasz, ale tę samą operację możesz zrobić w San Francisco. NIE rób tego jednak tam. Jest zabugowana. Teoretycznie pierwszy poziom wszczepu podnosi odporność o 5%, następny do 10. Bez patcha możesz uzyskać obydwa w Vault City i następnie pierwszy w San Francisco dla ogólnej wartości 15%. Ho ho! Z patchem nadal jest zabugowana jak cholera, jednak efekt jest znacznie gorszy. Jeśli zrobisz drugi (lub trzeci) poziom operacji w San Francisco zostaniesz z powrotem zrzucony do 5%. Na stałe. Ogólnie: zostanie ci odjęty punkt charyzmy a nie przyznany bonus do odporności... He! No dobrze - jesteś już cyborgiem. Masz implant i zadanie. Kieruj się do NCR.

NCR (znowuż)



Jak zwykle zatrzymaj się na bazarze, nie wewnątrz, poleć swym ludziom schować broń i - jeśli masz Gorisa - nakaż mu pozostać tutaj. Następnie wejdź do środka. Jeśli jeszcze nie poinformowałeś tego stukniętego naukowca o nieudanym eksperymencie anty-mutacyjnym i jeśli chcesz cyber-psa to jest to dobry moment by zrealizować obydwa te cele. Nie sądzę wprawdzie by pieseczek był szczególnie przydatny w walce, i nie może przenosić niczego, lecz jako że wygląda na to, że nie ma żadnych xp-ków za rozmowę z profesorkiem a tylko pies, to... Następnie idź pomówić ze strażnikiem przy polu siłowym w zachodniej części, i powiedz mu, że masz interes do zrobienia z Westinem z Vault City. Wpuści cię do środka. Możesz pogadać z Saltbeef o historii Vault 13, jednak teraz gdy już wiesz gdzie się ona znajduje nie jest to niezbędne. Pomów ze strażnikiem przy drzwiach Westina, że masz do tego ostatniego sprawę z Vault City. Porozmawiaj z Westinem i... zgarnij 2000 xp-ków. Da ci również kolejny holodysk, który będziesz musiał dostarczyć Pierwszemu Mieszkańcowi (a ściślej: Pierwszej Mieszkance). No cóż... Wskakuj w samochód i kieruj się do Vault City.

Vault City (...ty już wiesz, co...)

I znowu niewiele. Idź oddać dysk Lynette za 1500 xp-ków. Pośle cię ona również do 'Amenities Office' abyś odebrał swoją nagrodę. Jest nią H&K G11, taki sam jak ten Froga Mortona. Prawdopodobnie i tak dysponujesz już lepszym uzbrojeniem, lecz zawsze przecież możesz go sprzedać a amunicja przydaje się zawsze. Dlatego pamiętaj, żeby przed ewentualnym sprzedaniem rozładować go. W mniej więcej połowie drogi przez Enklawę, niedaleko od końca gry znajdziesz naprawdę rześkiego miniguna, który hula właśnie na amunicji 4.7mm. Podsumowując - jeśli skończyłeś tutaj - możesz ruszać do San Francisco. Jeśli nie znasz jeszcze położenia miasta jedź do bazy wojskowej na zachód od Vault 13, następnie w dalszym ciągu na zachód nad ocean i wreszcie wzdłuż brzegu na północ. Nie możesz przegapić.

San Francisco

Pierwszą rzeczą, jaka rzuci ci się w oczy w tej lokacji, będzie dwóch walczących kolesi: Dragon i Lo Pan. Porozmawiaj z nimi, są równi, tylko jeden z nich może być mistrzem. Dragon jest dobry, Lo Pan - zły, wybierz sam. Ja wybrałem Dragona. Teraz będziesz musiał potwierdzić siebie. To oznacza konieczność walki wręcz z rzędem bokserów o wrastającej "twardości", kończącym się samym Dragonem. Nie jest to już tak trudne jak boksowanie w New Reno, tu jednak nie musisz wykorzystywać rękawic, możesz również korzystać z kopnięć i ataków specjalnych. No i jesteś leczony pomiędzy walkami. Problemem jednak było to, że próbowałem nie zabijać przeciwników z ringu, gdyż zostało powiedziane, że nie jest to walka do śmierci. Dlatego też zmuszony byłem używać "load" jeśli zdarzyło się mi wykonać "fatality" (czyli krytyka po którym przeciwnik padał martwy). Wydaje się jednak że grze nie robi to różnicy. Następnie będziesz musiał wyzwać Lo Pana do walki z której wyjdzie tylko jeden wojownik. Mniej więcej w połowie walki ten mięczak "przypadkowo" znajdzie pistolet .223. To maleństwo zadaje 20-30 hp-ków na strzał. W normalnych warunkach byłby bezużyteczny, jednak w tej chwili ty jesteś bez pancerza a twoje pięści nie zadają nawet połowy obrażeń pistoletu. Jeśli uda ci się zwyciężyć Lo Pana porozmawiaj ponownie z Dragonem. Idź porozmawiać ze strażnikiem nieopodal budynku Bractwa Stali ('Brotherhood of Steel'), który poleci ci zdobyć dla nich plany vertibird'a z Navarro. Poda ci również - jeśli sobie tego życzysz - sposób w jaki można tego dokonać bez konieczności walki. (Jednak NIE zostawiaj swych przyjaciół tutaj, jak sugeruje. To może uczynić przypadkowe spotkania trudniejszymi niż są w rzeczywistości. Poza tym jeśli już to możesz zostawić ich przed bramą bazy Navarro). Teraz idź na północ. Porozglądaj się po tankowcu, a następnie zejdź na dół po schodach. Wyrżnij obcych. Pamiętasz jeszcze te paskudy z kopalni Wannamingo? To to samo. Używaj trybu auto z czegoś ciężkiego, np. bozara. Wybij również inne paskudy. Ta Wielka Wojna warta jest 10.000 xp-ków. Porozmawiaj z Suze i odprowadź ją do schodów. (Jeśli możesz - nie rozsiewaj pocisków wokół Suze. Próbujesz ją uratować, nie zabić :) Następnie wyjdź na górę, pomów z nią ponownie, a w chwilę później z jej chłopakiem. Idź do baru, wejdź na górę i pogadaj z Captain'em. A więc potrzebujesz teraz 'Tanker Fob' (część NavCom znalezioną w Vault 13) i paliwa, aby uruchomić tankowiec. Jest w tym również coś nie do końca poprawnego: nie musisz zdobywać IFF gdyż tankowiec już to ma. Idź do obszaru zajętego przez Hubologów, powiedz że masz list do AHS-9, wejdź do wnętrza świątyni. Możesz oddać mu list (kilka xp-ków), możesz również podejść i pomówić ze "świętującymi", uprawiającymi piękną sztukę propagandy w "świątyni". Zapytaj ich o powód święta. Taaa. Zagrali jakieś drugoplanowe rólki w filmie porno w New Reno. Znajdź naukowca i poproś go o upgrade pancerza. Wykorzystaj funkcję "wait" w PIP aby doczekać do chwili gdy skończy. Teraz wyjdź (naprawdę radzę - nie przyłączaj się). Teraz, gdy masz już wzmocniony pancerz możesz skopać tyłki kilku praworządnych osłów w Navarro. Wskakuj w samochód i jedź tam.

Navarro

Kiedy przybędziesz na miejsce znajdź frajera pilnującego opuszczonej stacji benzynowej. Na razie nie zaczepiaj go. Masz cztery sposoby by dostać się do Navarro. Po pierwsze: sposób "heroiczny" - cały czas na północ, siejąc zagładę z broni. Nie polecam, gdyż pierwszą przeszkodą będą trzej strażnicy w 'advanced power armour' i z karabinami plazmowymi oraz dwie wieżyczki z podwójnym działem plazmowym i zanim zdążysz ich posłać w piach do zabawy włączy się pozostała ruchoma część obozu. Drugim sposobem jest pójście na zachód, rozbezpieczenie pułapek i wejście przez system wentylacyjny. Użyj 'blue keycard' na drzwiach i zgarnij kilka xp-ków za uwolnienie bezbronnego deathclawa. To podejście do problemu ma swoje zalety, jednak jego wadą jest to, że uwolniony deathclaw ucieknie i nie będziesz miał





go po swojej stronie. Trzecią opcją - nie ukrywam moją ulubioną - jest zabić kolesia przy stacji a następnie wejść przez wychodek w pobliskim budynku. Przejdź do 'commander's office', na północ od tego podziemnej planszy, zabij go, weź 'Tanker Fob' i 'Advanced Power Armour'. Daj swoją 'Hardened Power Armour' któremuś z twoich towarzyszy - Vicowi albo Sulikowi - zwłaszcza jeśli zamierzasz przejść również przez poziom piewszy. Zabij wszystkich na tym poziomie z wyjątkiem deathclawa. Przyłączy się on do ciebie, jednak tylko na czas do otwarcia drzwi na 'blue keycard'. Wtedy ucieknie. A więc - jeśli będziesz unikać otwarcia drzwi przed wykończeniem wszystkich na powierzchni, z pomocą przyjdzie ci jeszcze jedna para łap. (Jeśli zaś zabijesz go nie otrzymasz xp-ków za uwolnienie go). Jeśli czujesz się wystarczająco pewnie możesz wejść na górę po schodach i oczyścić powierzchnię. Jeśli nie - no cóż - możesz skończyć rozróbkę jednak stracisz 'hardened power armours' dla całej drużyny, które bardzo przydają się w walkach w Enklawie. Na powierzchni znaleźć mozna kilka "przywłaszczalnych" rzeczy, co jest właściwie jedynym powodem by się tu użerać: 'Vertibid plans', 'electrical engine' i 'K-9 motivator' (wygląda jak silnik). Nie omiń planów! Być może nie wszystkim jest wiadome, że nie musisz wykańczać wszystkich na powierzchni w jednym podejściu. Zamiast tego wejdź na górę i trzymaj się względnie blisko windy. Wystrzelaj tak wielu jak zdołasz bez ryzyka i w razie gdyby grupa zaczynała cienko prząść zjedź w dół i ulecz się. Możesz również uniknąć kilku wież i strażników jeśli jesteś w stanie wziąć plany i silniki bez konieczności rozprawienia sie z nimi. Prawdopodobnie zresztą strażnicy przy frontowej bramie nie będą kwapić się do ciebie, jeśli będziesz trzymać się tyłów. Jeśli chcesz możesz użyć motywatora K-9 by uruchomić cyber-psa na dole i zabrać go ze sobą. Jest jednak tak samo leszczański jak ten od naukowca z NCR i również nie można wykostywać go w roli tragarza. Czwartą metodą jest sposób "po kryjomu". Jeśli porozmawiałeś ze strażnikiem Brotherhood of Steel w San Francisco dowiedziałeś się że Navarro przyjmuje rekrutów. Powtarzam: nie zostawiaj tam przyjaciół. Zapytaj jedynie czy to jest w Navarro, powiedz kolesiowi przy stacji że jesteś rekrutem i zostałeś najęty na eskortę. Zdradzi ci hasło. Idź na północ. Poleć swoim kompanom zaczekać tutaj i pogadaj ze strażnikiem przy bramie wypowiadając hasło. Teraz będziesz musiał odrobinę się poczaić, gdyż niektórzy z mechaników mogą się wkurzyć widząc że plądrujesz ich szafki. Wystrzegaj się również służbistego sierżanta cyklicznie sprawdzającego wszystkich strażników. Zabierz plany vertibird'a i motywator. Zejdź na dół i weź 'Advanced Power Armour'. Wróć, dołącz do towarzyszy i znikaj. Tak czy inaczej nie zapomnij drzwi na dole by uwolnić deathclawa. To warte jest 1500 xp-ków.

San Francisco (ponownie)

Idź z powrotem do tankowca, zejdź w dół i użyj 'Tanker Fob' na drzwiach. Wejdź na górę przez drzwi i napraw NavČom za pomocą części NavCom. (Uważaj jednak gdyż jest to długie wąskie przejście i twoja grupa może się blokować. Jeśli nie życzysz zaś sobie ruchu wahadłowego poleć im zaczekać na ciebie u góry). Teraz tankowiec jest w pełni sprawny wciąż jednak wymaga paliwa. Udaj się z powrotem do miasta. Zatrymaj sie po drodze by pomówić z kolesiem obok placówki Bractwa Stali i daj mu plany vertibirda. Jest jedynym który może zrobić ich kopię i oddać je tobie. Następnie wejdź do środka i splądruj placówkę. Obok innych rzeczy znajdziesz 'pulse rifle', który jest bardzo dobrą bronią energetczną, jednak ma jeden minus - brak trybu auto. Ja osobiście pozostałem przy Bozar (dlatego też uważam że 'energy weapon skill' nie jest w grze niezbędny). Możesz również znaleźć tu 'Brotherhood Combat Armour (niezła, ale 'hardened power armour' jest lepsza). Ponadto można tu znaleźć - jak sądzę - drugą 'power armour', którą naukowcy Hubologów mogą ulepszyć. Dobrze, wracamy do problemu paliwa. Idź do pałacu we wschodniej części. Możesz przehandlować 'power armour' za paliwo, co jest - jak przypuszczam - niezłym sposobem gdy dołączyłeś do Hubologów i dałeś im palny vertibirdu. Możesz również włamać się w komputer i podebrać sobie trochę paliwa na własną rękę. Lub też możesz pomówić z doradcą Imperatora jeśli nie obawiasz się misji zabicia kogoś. Teraz doradca zapyta cię o plany vertibirda. (No tak, każdy chce je mieć! :) Idź oddać je jedynemu naukowcowi które oferuje się zaopiekować nimi (północna część zachodniej części). Ponownie pomów z doradcą. Teraz zażyczy sobie śmierci leadera Hubologów AHS-9 za porywanie dzieci i pranie im mózgów. Idź do Hubologów, zejdź w dół powiedz postaci w szacie przy drzwiach, że chcesz pomówić z naukowcem o upgrade'ie 'power armour'. Teraz zabij tego sukinsyna AHS-9. Uważaj jednak gdyż zaatakuje cię cala reszta suk...ynów (i córek) z sekty. Przygotuj się więc na długą walkę i nie oszczędzaj amunicji. Wróć do doradcy. Zdradzi ci sekret: Imperator jest komputerem. I dopuści cię do głównego terminala gdzie będziesz mógł "przelać" paliwo na siebie. Teraz, gdy jesteś gotów na skopanie kilku _bardzo_ praworządnych osłów, uruchom tankowiec z terminala w kajucie Kapitana i żegluj do platformy. Mam silne podejrzenie, że istnieje również możliwość popłynięcia tam statkiem Hubologów. Jednak jedno z zadań Hubologów jest zabugowane i nie da sie go zrealizować. Zresztą - nawet bym nie chciał. Tu jednak może okazać się że nie jesteś w stanie ukończyć gry... Cóż, jeśli tego sobie życzysz - oto alternatywny sposób uruchomienia tankowca: wstąp do Hubologów. Będziesz musiał przejść zeta scan, o ile nie miałeś go zrobionego w NCR. To będzie kosztować cię 1 punkt szczęścia ('luck') i jeden punkt szansy na krytyka, więc już widać że to głupi pomysł. (Jestem pewien że nie traciłem niczego przed patchem. Może miał on sprawić by zla ścieżka była mniej atrakcyjna?) Teraz daj plany vertibirda naukowcowi na zewnątrz obok rozwalonego wahadłowca kosmicznego. Pogadaj z nim. Potrzebujesz paliwa. Idź do pałacu, znajdź i włam się w komputer i zwiń paliwo. Teraz AHS-7 zażąda od ciebie zabicia Badgera na tankowcu. I to właśnie jest ten skopany quest. Mimo że zabiłem Badgera (i wielu niewinnych w trakcie), gra wydawała się nie przyswoić sobie wiadomości o tym. Wreszcie - myśląc że może chodziło mu o Kapitana zarżnąłem go, ale również bez rezultatu. Cóż, może Ty będziesz mieć więcej szczęścia, więc nie krępuj się próbować. Jednak wciąż zalecam uruchomienie tankowca. I nie chodzi nawet o zasady (choć i tak wciąż czuję się fatalnie po wymordowaniu niewinnych - i to nawet pomimo tego ze działałem w dobrej wierze - bez tego nie powstała by solucja), lecz o to, że nie stracisz punktu szansy na krytyka. Aha, jeszcze jedno - nie możesz wziąć samochodu ze sobą, więc to może być najwyższy czas na spieniężenie dodatkowego ekwipunku i załadowanie na siebie wszystkiego co będzie ci potrzebne. Powiedzmy: tysięcy pocisków do .223 do Bozara i trochę 'micro-fusion cells' dla Marcusa i jego 'plasma rifle'. Tak, tego będziesz potrzebować naprawdę sporo. Oprócz tego trochę amunicji bezłuskowej 4.7mm, gdyż w połowie drogi przez bazę Enklawy znajdziesz poręczny 'Vindicator minigun', który jest naprawdę rześki i pożera tę właśnie amunicję. I wreszcie tony 'stimpacków', 'super-stimpacków' i 'medikitów'. Naprawdę radzę - do maksymalnego obciążenia drużyny. Jeśli wciąż potrzebujesz pieniędzy na amunicję i inny sprzęt, możesz pokręcić się wokół bazy Navarro i pozabijać jej patrole. Ich 'pulse pistols' sprzedają się jak ciepłe bułeczki za ogromną kasę, a jeśli masz szczęści (i wystarczająco ich wkurzysz :) możesz załapać się również na 'Avenger Miniguns'. Hulają na tej samej amunicji, lecz zadają większe obrażenia.

The Enclave

Na pierwszym poziomie zaloguj się w terminal komputerowy i ściągnij wszystkie pliki jakie możesz. Przeczytaj je przy pomocy swojego PIP-Boya. Tak więc Enklawa to jeszcze gorsza zbieranina samozwańczych praworządnych niż w Vault City. Wygląda na to, że ta grupka mieszcząca sie na platformie wiertniczej zdecydowala żę to oni są USA, a reszta która zdołała przeżyć to mutanty bez prawa do głosu. Co więcej - powinna zostać wyrżnięta w pień za pomocą zmutowanego szczepu wirusa FEV. I eksperymentowali oni na złapanych ludziach, by zobaczyć jak długo będzie umierać zarażony FEV. Miłusi, co? Nie próbuj uaktywniać innych opcji na razie a w szczególności nie próbuj 'counter-insurgency'. To zablokuje terminal, a ty będziesz go jeszcze potrzebować. Nie będzie to może potrzeba absolutna, ale bardzo się przyda. Przebij się na dół preszukując dokładnie każdy z poziomów i zabijając wszystkich których zdolasz. Nie bierz zakladników. Będziesz wracać z obciążeniem dosłownie minut do wybuchu nuklearnego i każdy wolny metr będzie na wagę złota. Nawet jeśli masz kłopoty z przeżyciem na dole i uważasz że bohaterowie "nieopancerzeni" (jak Marcus czy Goris) nie mają tam szans. Mój sposób wyglądał tak: próba wyczajenia sekwencji terminalu, wejście i rozbezpieczenie pułapek w drzwiach i włamanie się przez nie. Pozostaje "jedynie" przezyc. Kiedy już otworzysz wszystkie drzwi wróć na górę, wylecz drużynę i złaź z powrotem. Rozwal każdego w pomieszczeniach na wschód i zachód od labiryntu. Wszyscy noszą 'Advanced Power Armour' ale są nieuzbrojeni. Przeszukuj szafki. Znajdziesz 'Mark II Advanced Power Armour'. Daj swój stary pancerz Sulikowi lub Vicowi i załóż ten nowy. Zejdź w dół. Na trzecim poziomie rozwal "prezydenta" i weź jego 'override key'. Pomów z naukowcem i spróbuj wcisnąć mu kit. Powiedz mu, że zmutowany FEV działa jedynie na ludzi, "mutanty" na kontynencie (czyli ci którzy przetrwali) są już innym typem człowieka. To da mu do myślenia. Poświęci się, wraz z bazą wypuszczając zbiorniki z FEV w powietrze. Nie wygląda na to by działał on na ciebie, twoją grupę, lub żołnierzy Enklawy w 'power armour', lecz (powoli) wyeliminuje cywilów i naukowców z pistoletami laserowymi. Nie mogę powiedzieć, by to mi bardzo pomogło. Idź na następny poziom i również rozwal każdego kogo zdołasz. Umieść ładunek wybuchowy obok komputera reektora. To ta wielka kobyła. Obejrzyj bum komputera i proces zbliżania się reaktora do stanu krytycznego (dokładnie tak, jak mówił raport). Zmykaj na górę używając zapasowych schodów, których drzwi otworzyłeś. Ominieś dzięki nim kilka poziomów (w tym elektryczny labirynt) i zaoszczędzisz trochę czasu. Na pierwszym poziomie... zgadnij kto na ciebie czeka? Yup, ten wielki mutant Santa w zmodyfikowanej 'Advanced Power Armour' i jego poplecznicy. Ten sam squad, który łaził po pustyni zabijając ludzi, (w tym deathclawów w Vault 13 i porywając ludzi do eksperymentów. Użyj terminala i uaktywnij opcję 'counter-insurgency'. (Masz klucz "prezydenta", prawda?) Sprawi to, że wszystkie wieżyczki w pomieszczeniu zaczną w niego strzelać. Jeśli nic się nie stanie będziesz musiał użyć Bozara, 'Vindicator miniguna' i każdej broni do której masz jeszcze amunicję. Biegnij na statek. Odpłyń od bazy, która zafunduje sobie wybuch nuklearny. Obejrzyj outro. To wszystko, uratowałeś twój świat. Jesteś wielki i prawdopodobnie możesz umówić się z każdym, z kim zechcesz. Więc wyłącz ten pieprzony komputer przy którym spędziłeś ostatni tydzień i zrób to! W rzeczywistości.

Amon

opracował: FoulOut :)

W następnym numerze Action Plus wydrukujemy obszerny poradnik. Znajdziecie w nim między innymi przegląd dostępnego uzbrojenia, ale to dopiero za miesiąc...

WIĘCEJ!

producent: Sierra
platforma: PC

Half-Life

Na tę grę czekaliśmy dość długo. Sierra zapowiadała niesamowity produkt, elegancki graficznie (engine Quake'a 2), wybijający się ponad przeciętność zwykłych rozrób w FPP fabułą i skomplikowanymi zagadkami. No i... Tak też się stało. Mamy grę, obok której po prostu nie można przejść obojętnie. Klimatyczne przygody naszego bohatera w postindustrialnym świecie, którego wystrój przypomina nieraz narkotyczne wizje. Do tego ciekawa, niespotykana w tego typu grach, opowieść, rozwijana w trakcie zabawy i ozdobiona szeregiem, znowu niespotykanych w gatunku FPP, "puzzli". Jeśli już zostałeś zahipnotyzowany urokiem Half-Life'a, jednak utknąłeś gdzieś w trakcie wędrówki, przeczytaj tę solucję, po której, jak po sznurku, dojdziesz do wszystkich tajemnic tej gry.

Intro

Black Mesa Research Facility
Black Mesa, New Mexico
Załaduj grę wpisując "hl.exe -nointro", aby ominąć długie, choć ekstra, intro.

Anomalous Materials

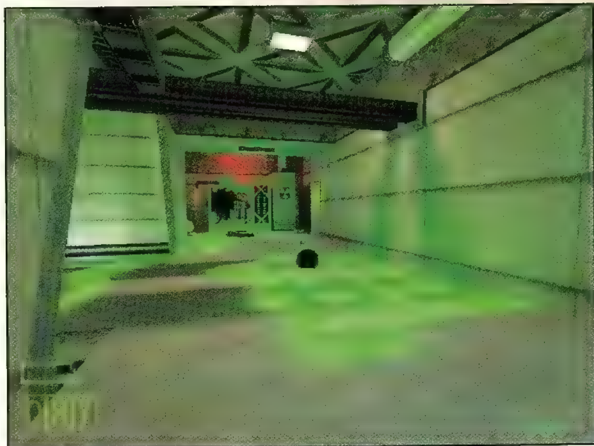
1). Idź wzdłuż zielonej linii, aby dojść do pomieszczenia z szafkami. Teraz w lewo, do pokoju HEV. Naciśnij przycisk na konsoli komputera, aby otworzyć pomieszczenie magazynu z ubraniem. Wejdź do pokoju, który się otworzył, a zostanie automatycznie przysposobiony.
Dla zabawy: Naciśnij przycisk na tablicy głównej straży, a zobaczysz wszystkich ogłupiałych.
2). Idź po niebieskiej linii do drzwi bezpieczeństwa. Strażnik otworzy je jedynie wtedy, gdy nosisz ubranie HEV. Kiedy już jesteś w środku, po prostu idź cały czas prosto przez kilka korytarzy i do windy. W windzie użyj przycisku, aby zadziałała.
3). Kiedy znajdziesz się w laboratorium, będziesz musiał posłuchać przez chwilę dwóch rozmawiających naukowców. Po czym otworzą ci drzwi.
4). W pomieszczeniu testów wejdź na platformę, poczekaj aż otworzy się konsola z przełącznikami. Naciśnij jeden z nich.
5). Z powrotem na dół i podejdź do klatki. Kiedy się otworzy, dostań się za wózek i wepchnij go w wiązkę cząsteczek. Teraz uważaj, niezła zabawa.

Unforeseen Consequences

1). Użyj zniszczonego panelu skanera siatkówkowego, aby otworzyć drzwi. Wejdź do pomieszczenia. Musisz wziąć łom, który widzisz przy jednych z drzwi po drodze do głównego holu.
2). Odszukaj drogę powrotną do tablicy głównego pomieszczenia bezpieczeństwa. Użyj łomu, aby rozłamać panel otworu wentylacyjnego przy podłodze na prawo. Wejdź przez dziurę do szybu.
3). Widzisz tu trzech krabogłowych przy szybie po drugiej stronie. Jeśli wziąłeś ze sobą strażnika, którego spotkałeś w holu (wykonując na nim "użyj"), strzeli przynajmniej w jednego z nich. Uważaj też na eksplodujący komputer.
4). Wespnij się do wyjścia przez kolejny kanał powietrzny (przyłóż w niego łomem, aby otworzyć - musisz się do tego przyzwyczaić, w grze znajdziesz dość dużo dróg tego typu, przeważnie będziesz się musiał w nich posługiwać właśnie łomem, lub strzelać ze spluwy; jednak łom oznacza oszczędzanie amunicji, której naprawdę będziesz potrzebował).
5). Od zabitego strażnika, którego znajdziesz, weź broń. Może też zabiłeś strażnika, z którym tu dotarłeś (używając łoma) i wziąłeś jego broń - choć to jest wykonalne, to niekonieczne (no i niezbyt... grzeczne).
6). Idź cały czas do końca holu, zabij potwora po drugiej stronie drzwi z żelaznych belek (których nie możesz otworzyć). Następnie opadnij na dół przez kwadratową dziurę w kanale. W ściekach zobaczysz dwie otwarte dziury na dach (jedną z nich się tu dostałeś, a druga pokryta jest kratą). Zorientuj się co do położenia drugiej otwartej dziury zanim pójdziesz dalej.
7). Znajdź rzecz z betonu z okrągłą zastawką kontrolną. Użyj jej, a następnie idź lub popłyń do kraty, którą widziałeś wcześniej. Możesz teraz wypłynąć do niej i wyjść, a znajdziesz się po drugiej stronie bramy z żelaznymi belkami. Jeśli zabiłeś wcześniej potwora, teraz będzie trochę łatwiej.
8). Użyj tej dużej dźwigni, którą widzisz na platformie przy potężnej windzie, następnie zbiegnij i wejdź na platformę zanim opadnie za daleko. Kiedy zejdziesz, obejrzyj się. Krabogłowi zaczną opadać na ciebie. Nie staraj się zbyt, aby ich zabijać, po prostu uziem ich poruszając się w stronę przeciwną do kierunku, w którym oni się poruszają, kiedy przelatują.
9). Uważaj na most ze stalowymi kratami. Złamie się, kiedy na niego staniesz. Aby się dostać do otworu na lewo, wskocz na srebrną rurę i przejdź. Kiedy już jesteś po drugiej stronie, możesz spróbować skoczyć do otworu, albo wyłamać kratę z prawej za pomocą łomu i przeczołgać się - dostaniesz się do tego samego miejsca.
10). Uważaj na wiszący język, kiedy przechodzisz wodę. Możesz wskoczyć do wody, albo wepchnąć pudła, by zrobić most. Idź na lewo i po drabinie, wyjdź z drzwi, następnie wejdź.
11). Idź ciągle wzdłuż korytarzy, aż znajdziesz windę. Użyj przycisku na zewnątrz, aby otworzyć drzwi i wejść do środka. Następnie użyj przycisku w środku, aby uruchomić windę.

Office Complex

1). Kiedy już wyjdziesz z windy, rozwal kratę na ścianie przy podłodze, w pobliżu kabla elektrycznego, który strzela iskrami. Nie podchodź do niego za blisko i najpierw poczekaj przez chwilę, aż nadejdą krabowgłowi, którzy wezmą na siebie konsekwencje spotkania z iskrami. Wczołgaj się do szybu kanałowego.
2). Czołgaj się na prawo, roznieś kratę za pomocą łomu (patrz jak naukowiec zostanie wchłonięty przez potwora z jęzorem), a następnie zeskocz do pokoju. Odszukaj drzwi do pomieszczenia elektrycznego, wjedź i wyłącz główne zasilanie. Światła zgasną, a więc użyj latarki, aby poruszać się w po-k o j u (uważaj na następne potwory z ozorami). Możesz teraz otworzyć drzwi do holu przy windzie i kablu elektrycznym, obok którego możesz teraz przejść bezpiecznie.
3). Rozbij szybę w oknie na końcu korytarza, wespnij się i wejdź. Teraz przedostań się przez kraty, aby iść dalej.
4). Weź shotguna i naboje, które leżą na zielonym pudełku. Zabij obcego, który atakuje strażnika za ogrodzeniem. Jeśli go nie uratujesz, nie będziesz mógł dostać się za bramę (otworzy ją ci, jeśli przeżyje), a w środku znajdziesz trochę amunicji i zdrowia. Możesz też znaleźć te dobra rozwalając kraty pod chodnikiem.
5). Idź do zatopionego pomieszczenia, wespnij się i wskocz na przedmioty, aby uniknąć kontaktu z wodą (i wstrząsem elektrycznym). Odnajdź włącznik światła na lewej ścianie i wyłącz go, abyś mógł teraz już spokojnie wejść do wody. Zbierz znajdźki z szafki, zanim rozwalisz otwór wentylacyjny na lewej ścianie i wespniesz się do pokoju. Uważaj na niespodziankę w kanale (kucnij).
6). Przenieś małe i duże kraty, aby zrobić dwa kroki do drabiny w holu przy zamkniętych drzwiach. Rozwal wszystkie pokrycia otworów wentylacyjnych w szybie, ale może powinieneś, zanim opuścisz ostatni, zrobić "sejf" - zaraz za wyjściem znajduje się ostrzał bezpieczeństwa.
7). Albo kucnij i strzel w zabezpieczenie z shotguna, aby je zniszczyć, albo zeskocz i biegnij do przełącznika pod nim, aby je wyłączyć.





We've got Hostiles

1). Uważaj na broń zabezpieczającą, kable, o które możesz się potknąć (czerwone lasery, które uruchamiają broń na tym teryto-rium i zamykają drzwi przeciwpożarowe) i lasery minowe (niebieskie, które rozsadzają miny - i ciebie - jeśli ktokolwiek, włączając w to wroga, przejdzie przez nie). To będzie naprawdę bolesne, aby udało co się przejąć tę broń wartowniczą - najlepiej jest ominąć je wszystkie, przedostając się pod nimi lub skacząc nad nimi. Jeśli uaktywnisz jedną z nich, przeskocz za ścianę lub skrzynię i strzel ze swojej broni (najlepiej obydwie beczki, użyj Alt Fire) i następnie strafe'uj z powrotem w bezpieczne miejsce, zanim spróbujesz jeszcze raz.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

1. Za pomocą łomu otworzysz każdą skrzynię lub pudło, które napotkasz (poza tymi oznaczonymi jako "explosives"). Zwykle znajdziesz w nich zdrówko, ładunki HEV lub amunicję.

2. Uważaj na te cholerne monstra z ozorami - ich języry trudno dostrzec, a nawet gdy je widzisz, nie uda ci się ich tak łatwo ominąć (twoi wrogowie ciągle będą cię wpychali na te, o których zapomniałeś).

3. Nawet jeśli jesteś doświadczonym graczem FPS, wybierz Hazard Course z głównego menu. Jest nie tylko ogólnie cool, oprócz tego nauczy cię kilku nowych ruchów, które musisz poznać, aby przejść przez grę (jak schylanie się na górze w wyskoku, aby podnieść nogi i zwiększyć długość twojego skoku, i super długi skok).

4. Możesz nie tylko pchać skrzynie i pudła (po prostu wbiegając w nie), ale też możesz je ciągnąć. Podbiegnij do skrzyni i wciśnij przycisk "użyj" - zacznie za tobą "iść" tak długo jak trzymasz klawisz. W niektórych lokacjach jest to kluczowe.

8). Wespnij się na schody, po tym sprawisz, "używając" go, że zacznie ci towarzyszyć strażnik - może być świetnym zmylającym celem dla urządzenia bezpieczeństwa, przez które przebiegniesz. Teraz wyjdź do drzwi wyjściowych. Znajdziesz kolejnego strażnika, który pomoże ci, jeśli tamten zginął.
9). Zatrzymaj się przy pomieszczeniu na lewo i schyl się, aby wziąć kilka granatów. Teraz wróć na prawo i wyłam zabite deskami wyjście za pomocą łomu. Przejdź (pomoże ci latarka) i znajdź drzwi zamrażarki, zbierz całą amunicję i zdrowie, które możesz zachować na następne lokacje - kiedy już znajdziesz się w zamrażarce, nie będziesz mógł wyjść z powrotem na zewnątrz.
10). Wewnątrz zamrażarki przejdź w lewo i znajdź czerwony przełącznik. Użyj go, aby wózek zaczął ruszać się do przodu i do tyłu wzdłuż torów na suficie.
11). Cofnij się do drzwi wejściowych i wespnij się na drabinę. Rozwal otwór kanału i przeczołgaj się przez niego i przez półki, aż wyjdziesz w pobliżu torów wózka pod sufitem.
12). Kiedy wózek przesuwa się, wskocz i przejdź na drugą stronę. Może będziesz musiał rozwalić kraty na wózku za pomocą łomu, aby tam się dostać, prawdopodobnie będziesz też musiał poczekać aż wózek nadjedzie znowu, by wysiąść przy otworze wentylacyjnym po drugiej stronie. Zakorkowanie się pomiędzy wózkiem a ścianą szaf będzie fatalne w skutkach.
13). Ciągle wspinaj się po kanale wentylacyjnym i wyjdź na lewo. Na prawo znajdziesz martwego strażnika i kilka ładunków mocy HEV, które mogą okazać się poręczne.
14). Idź na górę schodami, znajdziesz otwartą lukę do windy. Wewnątrz, w głębi, ściana jest drabiną, do której może skoczyć (ale nie rób tego zbyt wcześnie i rozważ przedtem opcję zapisu gry - upadek jest fatalny).
15). Ciągle wspinaj się po drabinie aż będziesz mógł wskoczyć na górę windy. Nie ma możliwości uratowania naukowca, który wisi nad tobą - spadnie, gdy tylko dojdziesz do windy.
16). Kiedy jesteś na windzie, poszukaj panelu dostępu i rozwal go, żeby go odtworzyć za pomocą łomu. Wciśnij się do środka. Panel znajduje się na lewo, a latarka pomoże ci szybciej go odszukać.

2). Kiedy próbujesz przeczołgać się przez ten teren bez uruchamiania strażników (nie dotykając czerwonych laserów), uważaj na obcych, którzy mogą się pojawić i zabić cię szybko - mogą uaktywnić broń, która tu się znajduje, tak łatwo jak ty. Gdy zniszczyłeś już wszystkie przeszkody, możesz bezpiecznie przejść przez czerwone lasery - i nic się nie stanie (ale pod warunkiem, że naprawdę zniszczyłeś wszystkie stanowiska tej broni).
3). Przedrzyj się za lasery i broń (dotknięcie również ją wyłącza), wespnij się po skrzyniach i zeskocz do korytarza. Uważaj - następne stanowiska broni strażniczej.
4). Dość dużo ich w okolicy, śliska podłoga i otwarty właz do windy (fatalny upadek). Możesz zdecydować się na obrzucenie granatami broni strażniczej, aby przejść przez ten teren bezpiecznie. Wtedy czerwone lasery będą już nieszkodliwe. Uważaj podczas bombardowania w pobliżu drzwi przeciwpożarowych, ponieważ stłuczenie szkła przy nich zamknie je. Można je przeważnie ponownie otworzyć za pomocą przełącznika na ścianie.
5). Nie możesz przekroczyć niebieskiej wiązki - znowu miny. Wybuchną. Powodują ciężkie obrażenia. Staraj się też nie popchnąć na nie skrzyni ani pudła, czy też przesunąć pudła, które trafia niebieska wiązka.
6). Wespnij się po drabinie do wyjścia. Zobaczysz naukowca biegnącego do żołnierza, myśląc, że jest bezpieczny. Kiedy wojak bezlitośnie zarzyna naukowca, rozwal ich za pomocą granatów. Zauważ, że naciśnięcie guzika fire z granatem w ręce wyciąga zawleczkę, ale nie rzucaj go dopóki nie zwolnisz przycisku. Staraj się wymierzyć, aby granat eksplodował zaraz po tym, jak trafi w cel. W przeciwnym wypadku żołnierz ucieknie zanim nastąpi wybuch (nie jest głupi!).
7). Wyjdź używając windy towarowej i następnie drzwiami przeciwpożarowymi na chodnik. Przy rozwidleniu idź na prawo. Odszukaj przenośnik taśmowy i idź po nim (zła droga), w następnym pomieszczeniu możesz wspiąć się po skrzyniach, aby wrócić na pasek i iść dalej.
8). Zniszcz broń strażniczą poniżej za pomocą granatu i zeskocz. To łatwiejsze niż dojście tu inną drogą (nie za pomocą przenośnika taśmowego). Miej baczenie na broń za otwartymi drzwiami przeciwpożarowymi.
9). Wejdź po schodach w magazynie i poczekaj aż żołnierze i obcy pozabijają się trochę, wtedy wejdź i dokończ rzeź. Żołnierze na tym terenie są dość twardzi i będą próbowali cię przechytrzyć. Są też dość dokładni w rzucaniu granatami, więc gdy tylko jakiegoś zobaczysz, chowaj się.
10). Idź chodnikiem na górę pokoju i zejdź korytarzem. Zabij stąd wszystkich żołnierzy - masz dobrą pozycję. Dopiero wtedy zejdź na podłogę. Kiedy już jesteś na dole, wjedź windą na górę na powierzchnię. Zapisz grę, dalej jest gorąco.
11). Jeśli zabijesz żołnierzy, których zrzucił samolot, wkrótce przybędą następni. Twoim najlepszym wyjściem będzie rzucenie się do bunkra (na lewo, w pobliże środka tego terenu) - bieg wokół ogrodzenia wydaje się trochę bardziej bezpieczny niż środkiem. Otwórz drzwi do szybu wentylacyjnego, zejdź na dół. Kiedy już jesteś w bunkrze, zanurz się na dół po drabinie tak szybko jak to tylko możliwe, aby się ukryć.
12). Gdy jesteś w kanałach, przejdź te (mordercze) ostrza w głębi, w narożniku na prawo. Wyjdź tym pomieszczeniem przez środkowy kanał (w innych znajdziesz kilka przedmiotów, ale są to ślepe uliczki).
13). Kiedy już wyjdziesz z kanałów, użyj kontroli na panelu komputera, aby otworzyć drzwi, i zmiataj stąd.

Blast Pit

1). Za pomocą łomu rozwal przeszkodę i wniknij pod barierki. Wejdź do pomieszczenia kontrolnego na prawo i użyj przełącznika. Możesz wydostać się stąd windą towarową.
2). Wskocz na pociąg, naciśnij użyj, aby uruchomić jego sterowanie. Kiedy ta duża strzałka pojawi się na hudzie, naprzód zwiększa prędkość, a w tył - zmniejsza. Znowu użyj lub przesuń się do którejś strony, aby kontrolki mogły wrócić do poprzednich ustawień, i wyjdź z pociągu.
3). Jazda pociągiem z maksymalną prędkością umożliwi ci uniknięcie trafień od potworów w tunelu (przejedź kilka przy okazji). Kiedy przedrzesz się przez barierę, nie możesz zatrzymać pociągu. Zatem albo zatrzymaj się zaraz za barierami i wespnij się po rurze na drabinę, albo przygotuj się na płynięcie do niskiego pudła na środku szlamu, kiedy wylatujesz z pociągu.
4). Osobiście bardzo podobał mi się lot w powietrzu, i nie powoduje to zbyt wielkich uszkodzeń, gdy wydostaniesz się ze szlamu i na pudło odpowiednio szybko. Możesz teraz skakać na kolejne pudła i przejść na platformę po przeciwnej stronie od szlamu. W każdym razie, następnie możesz wskoczyć na przejście, aby dostać się do drabiny, która zaprowadzi cię na górę do rury.
5). Następnie wspinaj się po drabinie, aby wejść na szczyt rury, abyś mógł przejść za szlam, i kiedy jesteś w środku tego wielkiego pomieszczenia wypełnionego szlamem, idź wzdłuż wyższej rury i przeskocz nad torami na platformę. Stąd możesz udać się windą na górę i wyjść stąd.
6). Kiedy będziesz wychodził z windy, natkniesz się na obcego. Możesz strzelić w kanistry w pobliżu, aby wywołać eksplozję, która go zabije. Upewnij się, że nie stoisz wtedy zbyt blisko. Bardzo trudno jest nie wywołać wybuchu, ale jeśli możesz to zrobić, postaraj się, w przeciwnym wypadku bowiem będziesz musiał przejść przez most, który ucierpiał podczas eksplozji.
7). Użyj przełącznika przy drzwiach, aby otworzyć śluzę powietrzną i wejdź do środka. Czeka tu kolejny przełącznik, którego musisz użyć, by przedostać się przez śluzę.

Zauważ - naukowiec w tym miejscu, w kontrolnym pomieszczeniu pożarowym nie może być uratowany - już po nim.

8). Zanim wejdziesz do pomieszczenia testowego, strzel w skrzynie, które zasłaniają drabinę na lewo. Łatwiej to zrobić teraz niż wtedy, gdy będziesz próbował przedrzeć się za macki. Jeśli rozwalisz pudła, kiedy jesteś w pokoju, macki usłyszą twój atak.

9). Zauważ, że przełącznik "Test Fire" na panelu kontrolnym nie może być aktywowany aż nie włączysz zasilania, tlenu i paliwa (tak właśnie zniszczysz macki - nie ma innego sposobu). Będziesz musiał przedrzeć się za macki przynajmniej dwa razy, aby to wykonać - nie będzie to proste zadanie. Możesz iść (przyciśnij klawisz "walk", jeśli masz włączony auto-run) lub kucnąć, gdy jesteś przy nich, starając się uniknąć ich. Trudniejsza droga polega na obrzucaniu macek granatami lub wyprucia w nie z shotguna, powodując, że na krótko wycofają się, podczas gdy ty możesz przebiegnąć. Każdy ze sposobów pożera nerwy. Z dołu idź na drugi poziom.

10). Najpierw zajmijmy się tlenem i paliwem (choć kolejność nie jest ważna, najpierw mógłbyś się zająć zasilaniem). Przedzieraj się wokół macek i przez drzwi na drugim piętrze pokoju testowego. Przebiegnij szybko po rozwaleniu desek za pomocą łomu, ponieważ macki usłyszą cię i zaatakują bardzo szybko. Przejdź przez most i kieruj się czerwonymi i niebieskimi rurami korytarzem.

11). Wejdź do kanałów, kierując się na dół i rozwalając kraty łomem. Idź wzdłuż rury i skręć w lewo na rozwidleniu (droga na prawo jest ślepa), następnie wespnij się po drabinie.

12). Zejdź na dół po drabinie, a dostaniesz się poniżej olbrzymiego wentylatora. Zapisz tu grę, bo czeka cię teraz sporo wyzwań. Włącz przełącznik i biegnij z powrotem drabiną, starając się ominąć ostrza wentylatora. Kiedy już jesteś nad nim, poczekaj aż skrzydła nabiorą maksymalnej prędkości.

13). Wyjrzyj, a zauważysz deski na dachu. Masz wybór, jak się z nimi uporać: sama narzuca się myśl o posłaniu tam granatów (o ile je masz) ponad ostrzami i patrząc jak leci i eksploduje przez deski. Jeśli nie masz granatów, albo nie chcesz ich marnować, po prostu wyskocz ponad ostrzami wentylatora (możesz mi zaufać:)) i rozwalić deski za pomocą łomu, kiedy już tam się dostaniesz.

14). Kiedy już jesteś na deskach, zniszcz osłonę otworu wentylacyjnego za pomocą łomu i przedrzyj się tam. Kucanie pomaga.

15). Czołgaj się wzdłuż kanału aż dojdziesz do pomieszczenia kontrolnego tlenu/paliwa. Włącz (użyj) obydwa przełączniki na panelu kontrolnym. Dowiesz się, że zostały włączone po tym, że zaświecą się światła i po bąbelkach, które zaczną wylatywać z rury. Teraz wyjdź stąd, wspinając się po drabinie, kierując się niebieską i pomarańczową rurą, dojdziesz z powrotem do macek.

16). Teraz zajmijmy się zasilaniem, aby rozerwać trochę macki. Przedrzyj się przez pokój przeciwpożarowy i wyjdź drzwiami na niższy poziom.

17). Przeskocz nad rozwaloną częścią metalowego chodnika - wiem, że wygląda to za daleko, ale tak naprawdę nie jest. Ale nie możesz skoczyć za wcześnie. Zapisz grę przed próbą.

18). Zanim przejdziesz przez kałużę, przytocz wszystkie pudła i skrzynie, które znajdziesz, aby zbudować most. Będzie to bolesne teraz, ale kiedy już włączysz zasilanie, zostanie uaktywniona elektryczność, i wtedy przekroczenia stanie się naprawdę trudne. Musisz przeskoczyć na skrzynie i zeskoczyć z nich bez dotykania nawet kropelki wody.

19). Przemaszeruj do chodnika i użyj przycisku do windy. W windzie użyj kolejnego przycisku, aby uruchomić ją. Winda okaże się zepsuta i stanie w połowie drogi szybu. Kiedy tylko tak się stanie, zeskocz i dostań się do drabiny na ścianie po lewej. Jeśli będziesz czekał za długo, winda spadnie razem z tobą i zanim zdążysz dojść do drabiny, doznasz obrażeń od odpadów radioaktywnych na dole.

20). Kiedy już jesteś na dole, wespnij się po rurach, aby uniknąć kontaktu z radioaktywnymi śmieciami.

21). Wespnij się po schodach, aby dostać się do kontroli generatora zasilania. Masz tu dwa przyciski - po obu stronach generatora pośrodku. Musisz włączyć obydwa, aby włączyć generator, ale nie możesz stać na nim, gdy włączysz drugi, bo zostaniesz upieczony.

22). Poruszanie się tu może być ciężkie. Uważaj, żebyś nie został uderzony przez szybko poruszającą się platformę. Zabije cię. Po prostu stań na kilka chwil i patrz, jak się porusza, wyczaisz jej ruchy i wymierzysz bezpieczny ruch.



23). Kiedy już moc jest włączona (będziesz o tym na pewno wiedział), wyjdź stąd drogą, którą przyszedłeś. Jest tu wygodnie umieszczona półka, dzięki której będziesz mógł uniknąć zranienia schodząc drabiną.

24). Użyj swojego mostu ze skrzyń, aby uniknąć kontaktu z (teraz naelektryzowaną) wodą.

25). Idź z powrotem na górę i do pierwszego pomieszczenia kontrolnego przy mackach. Wszystkie światła na panelu powinny się świecić. Naciśnij fire i zobacz, co się dzieje. Prawdopodobnie doznasz tu lekkich obrażeń, ponieważ drzwi zamkną się, kiedy przeprowadzasz test ognia, ale nie jest to krytyczne (i warto trochę pocierpieć).

26). Wejdź do pokoju ogniowego i wyjdź z pomieszczenia przez drzwi i dziurę w podłodze, gdzie siedziały macki (najpierw zapisz grę - często zdarzają się tu utopienia :)). Musisz wpaść do środka dziury, albo zostaniesz uderzony po drodze przez boki i zginiesz. Tutaj czeka na ciebie na dole przyjemne magnum .357.

27). Zauważ że basen wygląda jak otoczony przez cztery równe rury, dwie po obydwu stronach, ale jednej brakuje. To jest właśnie droga do wyjścia. Przepłyń tam i wyjdź z basenu.

28). Idź dalej, a dostaniesz się do końca. Kiedy zobaczysz koło, zeskocz z rury na jedną ze ścian z rozwaloną kratą. Wespnij się do środka i idź dalej ostrożnie. Zobaczysz małą zmianę w kolorze rury w jednym miejscu - załamie się, gdy na nią tu wejdziesz. Zeskocz od razu, kiedy zacznie się załamywać, a unikniesz konieczności zapadnięcia się z nią - co oznacza rany.

29). Kiedy rura się rozwali, zakładając, że nie wpadłeś do środka, idź na lewo i opadnij pomiędzy rurę i stalową wiązkę. Wylądujesz na suficie pomieszczenia poniżej, będziesz mógł zeskoczyć na dół. Nie martw się o te kilka obrażeń - na dole masz apteczki.

Power Up

1). Nie opóźnij się na starcie. Spróbuj dostać się przez otwarty teren do tunelu na lewo, podczas gdy potężna zła bestia walczy z żołnierzami. Nikt nie zwróci na ciebie uwagi, będą zajęci wzajemnym mordowaniem. Będzie trudniej nie odnieść obrażeń, kiedy potwór upora się już z przeciwnikami.

2). Idź dalej tunelami, aż dojdziesz do czerwonych drzwi z kołem. Za pomocą koła otwórz drzwi (cały czas trzymając "użyj", aż nie zrobi się wystarczająco dużo miejsca), a następnie wespnij się tunelem na górę.

3). Przejdź przez otwarty teren i na drugą stronę, następnie idź w lewo w kierunku generatora zasilania (kieruj się znakami). Kiedy dojdziesz do windy, poślij ją na dół (nie



wchodź do środka), za pomocą przycisku. Możesz teraz strzelić w miny na dole. Przywołaj z powrotem windę (znowu przycisk), wespnij się do środka i zjedź.
4). Schodami idź na dół i cały czas, aż dojdziesz na sam dół. Uważaj na te pokręcone robale w wodzie - nie powodują zbyt wielkiego uszkodzenia, zwłaszcza jeśli pozostał ci jeszcze kombinezon HEV, ale mogą cię tu bardzo przytrzymać (dobrze sprawuje się przeciwko nim łom). Kiedy już udało ci się dostać do generatora (nie działającego), użyj łomu, aby rozwalić pudła, które blokują tłoki (naprzeciwko generatora).
5). Wespnij się z powrotem schodami i idź do paneli kontrolnych. Musisz jeden z nich włączyć przełącznikiem. Teraz generator już jest włączony, zatem możesz skierować się z powrotem do windy i następnie tam, gdzie czeka ten potwór. Zauważ, że wciąż musisz uaktywnić linie zasilania kolejki, aby jej użyć.
6). Odszukaj drzwi z napisem "Track Control". Nie przejmuj się na razie przełącznikiem, po prostu wyskocz z okna i niech potwór idzie za tobą. Zejdź na dół dużym tunelem na lewo (ten, który najwidoczniej nie jest ślepą uliczką), cały czas do tylnej ściany pomieszczenia na końcu. Pociągnij tam przełączniki i kiedy potwór podejdzie między dwie ogromne elektrody, zostanie usmażony.
7). Wyjdź z pomieszczenia przez drzwi, które poprowadzą z powrotem wokół tunelu, którym tu przyszedłeś. Wróć do dużego otwartego terenu z wagonem i wskocz - teraz masz zasilanie. Kieruj pociągiem prosto (cała moc), aż zatrzyma się przy obracającej się platformie na torach. Wróć do pomieszczenia kontroli pociągu i przełącz. Platforma zostanie przekręcona, pokazując kierunek, w którym chcesz jechać. Wyskocz przez okno, wróć do pociągu i przeleć przez bariery z pełną prędkością.
8). Kiedy już pociąg się zatrzyma przy strażniku, posłuchaj co ona ma do powiedzenia i wyjdź z wagonu, aby użyć przełącznika na ścianie. Brama się uniesie i będziesz mógł jechać dalej. Uniknij wody i środkowego toru - uszkodzą cię (około 10 punktów za dotyk).
9). Jedź dalej prosto aż zobaczysz drugi znak przełącznika torów. Strzel w niego, aby zmienić drogę, którą pokazuje strzałka (chcesz jechać prosto).
10). Zatrzymaj pociąg przy platformie przy schodach i potworze. Załatw drani i wejdź po schodach, ale nie rozwalaj skrzyń - za nimi znajduje się broń wartownicza. Zamiast tego rzuć granat na drugą stronę skrzyń - broń jest zniszczona bez niepotrzebnych ofiar. Teraz wejdź do małego pomieszczenia i użyj przełącznik, aby poruszyć hak, który blokował tory.
11). Przy następnym sygnale przełączenia torów znowu strzel, aby zmienić kierunek. Kiedy uda ci się dostać do następnej bramy, wyjdź z pociągu, użyj przełącznika, aby ją podnieść, następnie jedź dalej.
12). Kiedy pociąg się zatrzyma na końcu, będziesz musiał wysiąść i zdać się na własne nogi. Zastrzel żołnierzy na lewo i idź dalej. Rozwal drzwi, aby znaleźć tam przyjaznego strażnika, weź go z sobą ("użyj").
13). Ostrożnie skręć za następnym rogiem - czeka tam potężna artyleria w bunkrze na wprost, która rozniesie cię na kawałki, jeśli zbyt długo tu zostaniesz. Ale może ona również zniszczyć skrzynie, a zatem, kiedy już wie, że tam jesteś, biegnij ile sił, na prawą stronę bunkra. Jest wystarczająco dużo miejsca pomiędzy bunkrem i ścianą, aby rzucić granat lub dwa, aby zlikwidować broń.
14). Jeśli w tym miejscu odniosłeś rany, wespnij się na górę i rozwal drzwi - dostaniesz zdrowie i ładunku energetyczne HEV. Teraz możesz wejść. Strzel i roznieś granatami miny i uważaj.
15). Zejdź schodami, aby znaleźć kolejny pociąg i weź go do obrotu. Uważaj na spadające gruzy i czerwone laserowe bronie strażnicze. Kucnij i przejdź pod nimi, aby nie odnieść niepotrzebnych obrażeń.
16). Uważaj również na żołnierza z wyrzutnią rakiet w pobliżu. Najlepiej jest go wysadzić, aby go załatwić, ponieważ celuje do pociągu dość sprawnie. I dalej torami. Jeśli zgubisz teraz pociąg, znajdziesz go później (zatrzyma się przy następnej bramie).
17). Na platformie przy pociągu zabij kilku obcych, a następnie wskocz nad zielonymi pudłami blokującymi przejście. Kiedy już się tam dostaniesz, użyj przełącznika, aby podnieść bramę na torach i zmierzaj dalej wzdłuż torów.
18). Idź dalej aż do następnej bramy, zabij wszystko w tym pomieszczeniu. Rzuć granat do bunkra. Przełącznik do następnej bramy znajduje się przy bunkrze. Spokojnie możesz wysiąść w każdym momencie - do ukończenia nie musisz posługiwać się pociągiem, ale zaoszczędza on czas. Okazuje się również przydatny do oczyszczenia terenu z min - niech jedzie sam, później go złapiesz (zatrzyma się przy bramie).
19). Pociąg stanowi też dość dobrą tarczę przeciwko nadlatującym rakietom, które pojawią się przynajmniej kilka razy w tunelach. Dostań się za panel kontrolny i przyspiesz, aby uniknąć ich - niszczenie ich i tak nic ci nie daje.
20). Przy następnym przełączniku torów znowu strzel, aby wybrać prawidłową drogę (prosto). Dalej wyjdź z pociągu i idź drabiną na dół, ale uważaj - nie możesz wejść w pole ognia broni strażniczej - prawie na samym dole zeskocz odskocz od ściany i przedrzyj się na bok, aby uniknąć ognia.
21). Wejdź do pomieszczenia kontrolnego i wybierz drogę, którą chcesz się udać dalej. Możesz albo rozwalić broń strażniczą za pomocą granatów, lub po prostu wyskoczyć z okna, by uniknąć wszystkich czerwonych laserów, kiedy zmierzasz w bezpieczne miejsce. Będziesz i tak potrzebował niedługo amunicji.
22). Na końcu tunelu czeka na ciebie raczej nieprzyjemna niespodzianka: broń w bunkrze z prawej strony, przytwierdzony karabin maszynowy za kilkoma workami z piaskiem na prawo i grupa żołnierzy przedzierających się na prawo w wielkim pomieszczeniu. Najpierw rozwal "maszynówkę", następnie popchnij skrzynie dla osłony, gdy będziesz szedł przy bunkrze. Wespnij się na bunkier i wrzuć granat, aby go uciszyć. Teraz jesteś już sam na sam z ogniem żołnierzy w głównym pomieszczeniu.
23). Kiedy już rozwalisz drzwi, uważaj na laserowe działka strażnicze. Jest ich kilka na górze, są one połączone z kilkoma setkami ładunków wybuchowych leżących w pomieszczeniu. Jeden błędny ruch i po tobie. Aby dostać się za lasery, najpierw popchnij większe pudło pod ostatni dźwigar. Teraz przeczołgaj się pod dwoma pierwszymi laserami i zeskocz ze schodów na pudło. Możesz przeskoczyć ostatni czerwony laser z pudła.
24). Załatw kilku strażników i idź nacisnąć przycisk startowy w pomieszczeniu kontrolnym oglądając moment odpalenia.
25). Opuść budynek (ostrożnie - ciągle tu są czerwone lasery), a następnie wyjdź przez rozwalone drzwi.
26). Te duże drzwi na lewo teraz się otworzą (uważaj na snajpera z prawej na skale), przejdź przez drzwi.

Apprehension

1). Nie ma możliwości zatrzymania pociągu; wysiądź lub jedź cały czas. Na dole, pod wodą znajdziesz kilka beczek lub kanistrów. Jeśli popłyniesz tam i "użyjesz" na nich zamka, wypłyną na powierzchnię i utworzą most, po którym będziesz mógł przejść na drugą stronę.
2). Przejdź chodnikiem i wskocz do wody. Popływaj tu aż znajdziesz opadającą ścianę, która prowadzi do wyjścia z wody. Mimo że rawdopodobnie odniesiesz obrażenia, a nie masz wystarczająco tlenu, jest to tylko tymczasowe - zdrowie ci wróci szybko.
3). W pomieszczeniu z klatką zwisającą z sufitu przejdź się chodnikiem, aby dostać się na górę. Zejdź na wspornik klatki i wejdź do niej. Za kilka sekund wpadnie ona do wody - możesz zostać i strzelać z niej lub wynieść się stąd blisko ściany, aby powstrzymać atak od tyłu. Zabij dużą rybę z kuszy lub pistoletu 9mm (on również strzela pod wodą).
4). Popłyń na dół i otwórz kratę naciskając "use" na czerwonym kole. Zaczyna się zamykać, kiedy tylko puścisz "use", zatem musisz otworzyć je wystarczająco szeroko, aby zdążyć wejść.
5). Idź po schodach i przejdź chodnikami. Rozwalą się, a zatem stój blisko środka, gdzie znajduje się główny wspornik (pozostanie, gdy reszta się zawali). Jeśli spadniesz, będziesz musiał tu wrócić.
6). Kiedy dojdziesz do ściany ze stalową klatką, możesz spróbować przeskoczyć za zwisający kabel elektryczny, ale prawdopodobnie uderzy cię w kilku miejscach. Zamiast tego więc wskocz do wody i przepłyń przez otwór do tego miejsca.
7). Wespnij się po schodach i wybierz jeden z dwóch sposobów, aby dostać się na chodnik po drugiej stronie pomieszczenia: Popchnij skrzynie na dół, aby zbudować klatkę schodową do zniszczonej drabiny (rozwal pudła blokujące ją). Użyj przycisku na panelu kontrolnym, aby pistolet zaczął się poruszać przez nie na drugą stronę.
8). Kiedy już zabijesz wszystkich w następnym pomieszczeniu, naukowiec otworzy drzwi. Tak jak mówi, w zimnym pokoju nie ma nic interesującego, zatem po prostu biegnij tak szybko jak to możliwe do drabiny, która prowadzi w dół. (Skręć w prawo, następnie w lewo i znowu w prawo.)
9). To będzie twoje pierwsze spotkanie ze snajperami, którzy są prawdziwymi twardzielami. Materiały wybuchowe tu skutkują, jeśli możesz się zorientować, gdzie są lub zmusić ich, by zrobili na ciebie polowanie. Efektywne jest też posłużenie się kuszą, o ile uda ci się wyśledzić ich miejsca ukrycia (dwóch znajdziesz na najniższym poziomie, a jednego na chodniku). Możesz też wykorzystać atak frontalny z beczkami i shotgunem, ale musisz tu być szybki, dobrze celować i cechować się wytrzymałością. Zapisz grę zanim wypróbujesz któregokolwiek z tych sposobów.
10). Po zabiciu wszystkich trzech drani (nie wydaje mi się, żeby udało ci się dotrzeć za daleko próbując jedynie się przedzierać, ale jeśli taki jest twój styl...), wejdź na rampę, aby dostać się do powierzchniowej kontroli dostępu. Wciśnij "użyj" na kółku, aby otworzyć duże drzwi poniżej. Zanim wejdziesz - zapisz grę (zaraz zobaczysz dlaczego).
11). Bardzo trudno jest tu uniknąć w momencie wchodzenia do tego ciemnego pokoju oberwania. Jeśli chcesz, spróbuj, ale proponuję wypełnić go ładunkami i wysadzić je zanim wkroczysz do środka.
12). Budzisz się w pakowarce śmieci, która powoli się zamyka. Nie spiesz się i wespnij się po pudłach i skrzyniach, aby uniknąć stania się kanapką. Kiedy już wyjdziesz stąd, możesz iść wzdłuż zamkniętych ścian pakowarki, aby dostać łom, a następnie opuścić pomieszczenie przez kratę w podłodze na lewo od pakowarki (rozwal ją łomem).

Residue Processing

1). Koło regulacji pływu podniesie się lub obniży na platformie podobnej do widny wewnątrz cylindrycznej wieży. Użyj jej, aby wyjść stąd.
2). Zeskocz na skraj kadzi i wyjdź idąc przez rurę na drugą stronę. Ciągle idź po rurze, aby dojść do kolejnej kadzi.
3). Możliwe jest chodzenie po krawędzi kadzi, ale nie-

bezpieczne (ślisko tu). Zamiast tego, wskocz na tę rzecz do przepychania wzdłuż lewej ściany, aby wyjść po przeciwnej stronie. Jeśli spadniesz, masz tam drabinę, aby wrócić do kwadratu pierwszego.

4). Ciągle idź i klęknij pod kruszącymi kołami i zębatkami. Kiedy dostaniesz się do pasa transmisyjnego, przejdź na prawo do trzech przycisków. Ustaw wszystkie na górę (naprzód), co powinno uruchomić wszystkie taśmociągi.

5). Idź z powrotem do pomieszczenia kontrolnego i naciśnij zielony przycisk, co zatrzyma wszystkie te elementy, ale tylko na tak długo, abyś się mógł przez nie przedostać - nie siadaj, by sobie odpocząć - szybko biegnij.

6). Ciągle podążaj naprzód wzdłuż pasków transmisyjnych, wymierzając swoje ruchy, aby przedostać się poza przeszkadzające ci elementy (zauważ, że nie są cały czas takie same (pierwszy uderza daleko, drugi - daleko oraz blisko, trzeci - raz daleko i dwa razy blisko).

7). Opadnij na dół z paska na pasek, aby znaleźć dwa kolejne biegnące obok siebie. Ten po prawej nie jest właściwy, ale ten z lewej ma dwie miny. Możesz strzelić w pierwszą, ale nie w drugą, ponieważ znajduje się za rogiem. Spróbuj tego, aby się do niej dostać bezpiecznie: wyjdź z paska na platformę na lewo (zanim wchodzi do ściany, gdzie znajdują się miny). Zrzuć pakiet na pasek i zacznij liczyć: tysiąc jeden, tysiąc dwa... i sześć, zdetonuj pakiet i powinieneś w ten sposób uporać się z obydwoma minami.

Questionable Ethics

1). Aby otworzyć elektryczne drzwi, strzel w elektrodę na ogrodzeniu.

2). Ta wielka rzecz za szkłem wyjdzie, jeśli sprowokujesz ją, dostań się bliżej szkła lub zniszcz osłonę przycisku kontrolnego. Musisz to zrobić, aby wyjść. Możesz uciec od tego gościa albo wyrzucić mu kilka granatów ze swojej spluwy (alt fire) prosto w twarz.

3). W dwóch celach więziennych zapełnionych krabogłowymi znajduje się hornet gun oraz kusza. Aby je dostać bez marnowania amunicji na wrogów, lub nie ryzykując napaści z kuszą, otwórz drzwi i wyciągnij kraby z cel. Następnie wbiegnij do pomieszczenia kontrolnego i użyj tu przycisku - usunie wszystko z pomieszczenia. Możesz potrzebować kilka takich "zapów", aby pozbyć się wszystkich.

4). Uważaj na miny w tym budynku, jest ich tu cała masa. Spróbuj również postarać się, aby żołnierze zaczęli walczyć z potworami - niech zlikwidują się maksymalnie jak to możliwe.

5). Teraz skieruj się na cztery lasery w każdym z czterech pokoi na końcu korytarza. Odszukaj pomieszczenie ze znakiem, który mówi "Do Not Obstruct Laser Shield" (nie blokować pola laserowego). Złam zakaz. Przesuń skrzynię na podłogę, aby zablokowała pole, które zmniejsza się, kiedy uaktywnisz mega-laser.

6). Wyjdź z pomieszczenia przez dziurę, którą laser wyrżnął w ścianie i zeskocz na rury, aby uniknąć upadkowych obrażeń po drodze w dół.

7). Masz tu wystarczającą ilość naukowców do małej próby skorygowania błędów, ale powinieneś sprawdzić drogę do głównego wyjścia i wyczyścić ją z wrogów, zanim zdecydujesz się na tę do otwartych drzwi. Uważaj na broń strażniczą na dachu po drodze.

Surface Tension

1). Nie przejmuj się tymi helikopterami, żołnierzami i wyrzutniami rakiet. Po prostu biegnij i zatop się w wodzie na lewo od tamy. Jeśli nalegasz, możesz ich wszystkich rozwalić (łącznie z helikopterem), ale to kosztuje sporo amunicji.

2). Zabij lub uchyl się przed tą wielką rybą, a następnie wespnij się na wieżę i wejdź do środka, aby włączyć przełącznik - dzięki temu będziesz mógł bezpiecznie przepłynąć przez wrota pod tamą.

3). Popłyń na dół, na samo dno przy tamie i odszukaj czerwone koło. Przyciśnij "use", aby otworzyć wrota tamy. Przepłyń jedną z nich, ale uważaj, kiedy wypływasz na powierzchnię po drugiej stronie - zrób to szybko, ponieważ helikopter ciągle cię szuka.



4). Wdrap się po drabinie i przejdź po rurach, wyjdź i dalej po drabinie na ścianie budynku.

5). Nie zwracaj uwagi na potwora mackowego w następnym rejonie - nie musisz się z nim zadawać, chyba że chcesz z niego dostać parę użytecznych przedmiotów. Kolejny wyłom w skale poprowadzi cię tam, gdzie chcesz.

6). Przejdź po polu minowym po ogrodzeniu na lewo, pozostając na skałach tak często jak to tylko możliwe. Kiedy już znajdziesz się na czerwonym kole, przekręć je, aby otworzyć kanał burzowy i zejdź po drabinie na dół (nie zeskakuj - za wysoko).

7). Zejdź na dół po rurze aż zobaczysz niebieskie niebo, następnie wyciągnij kuszę i namierz (alt fire) żołnierzy na tym terenie. Są nad tobą i pod tobą. Użyj obydwu shotgunów na broni strażniczej.

8). Zejdź na dół po rozwalonym moście, idąc po kablach, lub opuść się do tej dużej części ostrożnie. Zobaczysz tu helikopter, który można jednak dość łatwo ominąć. Ale możesz też go zniszczyć za pomocą dwóch strzałów z laserowo naprowadzanej wyrzutni rakiet - zobaczysz wtedy ładną eksplozję.

9). Wewnątrz rury idź na lewo, a następnie w górę po drabinie (idź, a nie biegnij) i rzuć granat w plecy żołnierza. Wycofaj się do rury i wyjdź inną drogą. Wskocz do wody. Żołnierze popatrzą w kierunku, gdzie rzuciłeś pierwszy granat, więc zaskocz ich z innej strony.

10). Aby zniszczyć czołg, potrzebujesz kilku rakiet, zamiast tego spróbuj więc podbiec i poczęstować go dwoma pakietami (lub granatami). Otwórz bramę i uzupełnij zasoby.

11). Kolejny czołg trudno jest zlikwidować. Lepiej jest spróbować przemknąć się w bok i do tyłu, aby uniknąć jego strzałów.

12). Pozostań na lewo na kolejnym polu minowym, albo strzel w ziemię kilka stóp naprzeciw, aby pozbyć się zagrożeń ze strony min. Uważaj też na snajperów w oknach. Granat z wyrzutni (machine gun alt fire) to najprostszy sposób, aby ich zlikwidować. Na tej mapie masz dwóch takich kolesiów.

13). Strzel w eksplodujące beczki, aby wyłączyć zasilanie, zanim zaczniesz się wspinać po leżącej wieży elektrycznej na dach. Uważaj na snajpera za tobą, kiedy czołgasz się pod drutem kolczastym, aby się tam dostać.

14). Przejdź po dachu (pierwszy poziom), a znajdziesz dziurę. Wpadnij do niej na większą kratę, aby uniknąć obrażeń związanych z upadkiem.

15). Zostaw w spokoju spanikowanych naukowców i bądź bardzo ostrożny z powodu min - są wszędzie. Popchnij kratę na tę na schodach, aby przeskoczyć, albo wskocz na płot metalowy, aby tego uniknąć.



16). Wskocz i przedrzyj się obok min, aby dojść do głównego pomieszczenia (jest załadowane minami) i odszukaj windy platformowej przy ścianie (to nie ta na środku pokoju). Rozwal pudło na windzie przy ścianie, aby w momencie gdy uniesiesz windę nie uruchomiła min nad nią. Uważaj, aby nie rozwalić lub przesunąć skrzyni w jej pobliżu, tej, w którą strzela laser po drugiej stronie.

17). Wskocz i przedrzyj się do pomieszczenia kontrolnego, aby użyć przełącznika, który podniesie platformę. Zeskocz na nią, teraz przeskocz nad laserowymi minami i na windę platformową na środku podłogi. Użyj tu przycisku, aby obniżyć windę, która zabierze cię w bezpieczne miejsce - i pozostawiając naukowców przygwożdżonych tu i chowających się po kątach.

18). Kiedy obcy wpadną, nadejdzie atak powietrzny i ich zniszczy. Musisz mieć się wtedy na baczności i przebywać blisko powierzchni, kiedy bomby padają w pobliżu. Następnie pobiegnij za czołg, przesuwając się, by uniknąć jego strzałów.

19). Skręć w prawo za rogiem, ale uważaj na snajpera, kiedy wchodzisz po schodach. Odszukaj strażnika i weź go stąd, aby otworzył pomieszczenie składowe dla ciebie ("użyj" go i zaprowadź go do drzwi).

20). Wyskocz z okna i idź wzdłuż półki do drabiny, która zaprowadzi cię na dach drugiego budynku (przez aleję). Zabij wszystkich w zbombardowanym budynku i przeskocz przez dźwigary i gruz do wyjścia po drugiej stronie.

21). Wdrap się do dużej broni i użyj je, aby rozwalić i otworzyć te wielkie drzwi. Możesz też użyć go do rozprawienia się z każdym żołnierzem, który za tobą lezie. Wyjdź tymi otwartymi drzwiami.

22). Bądź ostrożny, gdy wychodzisz przez następne drzwi, jest tu cała masa wrogich urządzeń, przeważnie trzy na jeden raz, ale nie zaczną dawać o sobie znać dopóki kroczysz określonymi drogami. Rozwal pierwsze trzy.

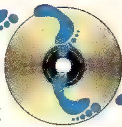
23). Użyj wygodnie położonego guna, aby załatwić hordy świetlistych potworów opadających tunelem. Po prostu przedrzyj się za niego, użyj go i trzymaj wciśnięty fire rozpryskując śmierć wokół - ciągle będą nadchodzili, w kilku falach. Bez przerwy wal w nich, aż będą mieli dość i już się nie pojawią.

24). Użyj wydrążonego krateru (wejdź na niego), aby dostać się na dach, następnie patrz na walkę żołnierzy z obcymi. Tych, którzy przeżyli załatw sam. Opadnij na dół i rozwal, otwierając go, za pomocą łomu otwór wentylacyjny. Ostrożnie! Kanał jest pełen niebezpieczeństw. Możesz użyć materiałów wybuchowych, ale prawdopodobnie będziesz musiał nieraz uciekać. Trudno je ustrzelić, a one, jak na ich wielkość, uderzają dość boleśnie. Ich słabą stroną jest mała żywotność. Jeśli możesz im zwiać na około 20 sekund, eksplodują. Straciłem masę amunicji, zanim to zauważyłem.

25). W tunelu odszukaj osłony włazu, aby go rozwalić i otworzyć. Zaraz żołnierze pod tobą usłyszą cię i zaczną ostrzeliwać kanał - wycofaj się. Musisz dostać się bardzo blisko dziury w podłodze kanału i wypełnić pomieszczenie tymi małymi gnojkami, które cię atakowały wcześniej.

26). Po zabiciu żołnierzy, wyjdź drzwiami na prawo. Jeśli czekasz za długo, ktoś rzuci granat z zewnątrz i zapieczętuje drzwi gruzem. Jeśli tak się stanie, użyj przełącznika zwisającego z sufitu przy windzie lokomocyjnej i wskocz - podniesie się, a ty będziesz mógł wyskoczyć z dziury w ścianie.

27). Na zewnątrz użyj wielkiego guna, aby przedrzeć się przez masywne drzwi - to jest wyjście z tego terytorium.



28). Przeskocz przez zniszczony chodnik - daleko, ale możliwe do wykonania bez super długiego skoku. Ale nie skacz zbyt szybko. Może okaże się, że łatwiejsze będzie wskoczenie najpierw na płot metalowy, a dopiero potem przedostanie się przez tę przeszkodę.
29). Kraterem dostaniesz się na dach. Teraz otwórz rurę i przedrzyj się przez nią. Odszukaj strażnika na końcu i weź go ze sobą - będzie musiał otworzyć drzwi na dole i te następne (nie zabijaj go zatem).
30). Przy kolejnym potworze miotającym płomieniami uciekaj i nie oglądaj się - wnerwi się za chwilę. Wskocz na krater przez ścianę i do basenu. Następnie wdrap się szybko po rurze na platformę z zieloną mapą i radiem. Jedna z kontrolek uruchamia pionowe celowanie, inna - pionowe, a jeszcze inna wzywa atak z powietrza. Zbadaj mapę i dowiedz się, gdzie znajdują się wielkie drzwi, którymi wszedłeś (po lewo na dole).
31). Wejdź do skrzyżowania dwóch linii na mapie na terytorium zaraz za drzwiami, którymi tu wszedłeś. Obróć się i poczekaj na potwora z płomieniami. Kiedy go tylko zobaczysz, użyj przycisku, aby wezwać samoloty, a zostanie zmieciony.
32). Teraz poczekaj i wezwij atak z powietrza, aby zniszczyć trzy cele: a). prawa ściana terenu podobnego do fortecy; b). drzwi wewnątrz fortecy; c). dużą wieżę naprzeciwko. Teraz po prostu idź ku wieży i przez drzwi.

Forget About Freeman

1). Przygotuj się na opadający sufit. Idź na prawo i poczekaj aż trzecia część spadnie z dachu (jest krótsza niż inne) i wskocz na górę. Poczekaj aż reszta dachu spadnie, robiąc ci przejście do wyjścia na lewo.
2). Idź do rzutni na prawo, użyj koła, aby otworzyć osłonę włazu. Uniknij czerwonego działka strażniczego.
3). Idź obydwoma tunelami zachodnimi, i przeskocz nad kratą do wyjścia. Uniknij lub zniszcz czołg, następnie jedź windą w dół.
4). Skręć w prawo przy rzutni, następnie użyj czołgu, aby wywalił dziurę przez drzwi. Bądź gotów na kilka potworów, które wnet tu przyjdą. Ta kombinacja ich strzałów jest dość dręcząca. Ale miny i twój własny hornet zrobią swoje.
5). Bądź ostrożny, kiedy idziesz przez duże drzwi - znajduje się tu broń laserowa na lewo kilka potworów strzelających z hornetów. Przesuń się wystarczająco daleko, aby ostrzelać rakietami lasery, następnie przesuń się z powrotem za osłonę (włącz naprowadzanie laserowe - alt fire, bo nie trafisz). Użyj broni hornetowej, aby zabić potwory - możesz je ustrzelić z bezpiecznej odległości zza ściany.

Lambda Core

1). Użyj przełącznika w pomieszczeniu kontrolnym i zjedź windą na dół. Teraz uważaj na snajperów.
4). Zaraz kiedy zabijesz wszystkich tutaj, naukowcy otworzą ci drzwi. Idź na prawo i weź dużą spluwę, teraz z powrotem do windy, która prowadzi do pokoju kontrolnego.
5). Idź do każdego pokoju z pompami i użyj przełączników, aby uruchomić pompy. Teraz idź do reaktora pomocniczego i zeskocz do wody. Przeczołgaj się przez tunel wspomagający i użyj obydwu przycisków z każdej strony rdzenia. W drodze powrotnej uważaj na iskry.
6). Wespnij się szybem windy i zeskocz z drabiny, aby dostać się na wyższy poziom. Masz tutaj zawory parowe, które możesz otworzyć, aby zabić potwory na tym terenie. Fajnie się to ogląda. Teleport, który tu znajdziesz po prostu pokaże ci jak to działa - zielone to wejścia, pomarańczowe - wyjścia.
7). Odszukaj drzwi ze znakiem, który mówi "Core Level B" (poziom rdzenia B), wejdź i zacznij festiwal teleportacyjny. To chyba jedyna załamująca zagadka w całej grze, ale nie jest tak źle, gdy tylko się zorientujesz, jak ją przejść. Musisz wskoczyć do każdego teleportera na wieży, abyś pojawić się później w pomarańczowym wyjściowym teleporcie na następnym poziomie. Wylądujesz na obracającej się platformie i nie spadniesz na dół. Sugeruję zapisanie stanu gry po każdym udanym teleporcie.
8). Kiedy już dostaniesz się na górę platformy (nowy teren), nie zeskakuj z powrotem na teleport. Obejrzyj się i odszukaj drzwi, otwórz je i wejdź. Wdrap się po drabinie i poczekaj aż naukowiec otworzy drzwi.
9). W środku zbierz broń (zdrowie i energia HEV znajduje się w następnym pomieszczeniu, zatem nie martw się). Upewnij się, że zabrałeś z sobą ładunek do skoku (na prawo przy drzwiach), albo następna część będzie naprawdę trudna. Zapisz grę zanim pójdziesz dalej.
10). Załatw latające potwory, abyście, zarówno ty, jak i naukowiec, przeżyli, aż powie ci, że można wskakiwać do teleporteru. Kiedy tak powie, zrób to.

Xen

1). Jeśli nie wziąłeś Hazard Course, teraz przyjdzie chwila, w której tego pożałujesz. Użyj super dalekiego skoku, aby przenosić się z platformy na platformę, przechodząc do dużego terenu w środku. Często zapisuj.
2). Tu na tej centralnej planecie znajduje się mały basen z wodą, która przywróci ci zdrowie, kiedy do niej wejdziesz (wszędzie są Xen-owie, zatem uważaj). Pobliski basen to wejście do środka planety, na której jesteś.
3). Idź do każdego z trzech grzybów i użyj ich. Otworzą się. Rozwal całą tę sieć za pomocą łomu i wypuść żółte motyle, które zaczną latać do każdego grzyba i uaktywnią teleporter w środku. Wejdź do niego.

Gonarch's Lair

1). Strzel kilka razy w pająka w brzuch (?), który zwisa pod nim. Rób to cały czas, aż drań ucieknie, idź za nim i ładuj dalej.
2). Tutaj znajdziesz usieciowiony teren w środku drugiego rejonu, gdzie możesz wskoczyć. Znajdziesz tam ożywczy basen (i kilku krabogłowych). Użyj krateru, aby wrócić po więcej radosnego strzelania.
3). Ciągle strzelaj idąc za pająkiem aż nie spadnie na sieć poniżej, na trzeci teren. Wypróżnij całą amunicję na niego - szybko spadnie z tobą. Zabij pająka, a następnie ukryj się za drzewami, aby krabogłowi i ich dzieci poległy.

Interloper

1). Szukaj ożywiających basenów w jaskiniach, jeśli pająk cię trochę podgryzł - aby ukończyć ten poziom, będziesz potrzebował naprawdę dobrego zdrowia. Uważaj na wyłomy, które się otwierają i zamykają - jeśli wpadniesz, zginiesz.
2). Odszukaj mały żółty teren w jaskini na lewo i idź tam. Użyj łomu, aby rozwalić sieci wokół podstawy białej kolumny. Wespnij się na wieżę i dalej na szczyt.
3). Tak jak na początku Xen, zeskakuj ze skały na skałę, aby w ten sposób dojść w pobliże teleportera. Uważaj na obcych. W końcu wskocz na tyły tego czegoś podobnego do ptaków i pędź do teleportera.
4). Idź (nie biegnij) za macki lub wdrap się na skały (uważaj na kolejnego drania miotającego płomienie), aby dostać się do następnego teleportera.
5). Kiedy już jesteś w środku, weź windę i w górę do paska transmisyjnego. Nie strzelaj tu do niewolników - nic ci nie zrobią dopóki nie zaatakujesz.
6). Jeden z pasów wchodzi do dziury, która nie posiada niebieskiego pola siłowego. Wejdź tam. Cały czas idź i skręć w prawo aż twoja droga zostanie zablokowana przez duże beczki po piwie. Ukrywają one ohydnego potwora, który nie lubi cię, a więc postaraj się nie rozwalać ich.
7). Jeśli się wycofasz i wykonasz super skok, będziesz mógł pokonać beczki (mała grawitacja - spróbuj). Jeśli nie uda ci się, zrzuć pakiet przy beczkach, ale nie detonuj go. Przełącz się na shotgun i rozwal, otwierając, beczkę, teraz z powrotem na pakiet i zdetonuj go, załatwiając "monstera", który z niej wyjdzie.
8). Poszukaj czerwonego wejścia do kanałów z dziwnymi kulami światła wewnątrz. Wejdź tam (poważnie). I idź ciągle aż wejdziesz do potężnego, wysokiego pomieszczenia. Wyciągnij kuszę i załatw wszystko w zasięgu wzroku (alt fire). Idź i morduj obcych. Będziesz musiał przejechać się kilkoma dziwnymi platformami i zniszczyć te latające rzeczy, ale to nie jest takie złe. Na szczycie znajdziesz (oczywiście) teleporter. Wskakuj.



Nihilanth

1). Strzelaj do trójkątów, aż wybuchną i uniknij zielonych teleporterowych kul kucając za skałą - przeniesienie się do kolejnego pomieszczenia naprawdę nieprzyjemnie się może skończyć.
2). Strzelaj w wielkie dziecko aż jego głowa się otworzy na szczycie kraterów na podłodze.
3). Podskocz wyżej i wyżej aż będziesz w stanie oddać dobry strzał w jego mózg (możesz też zrzucić jeden albo dwa pakiety).
4). Zapisz grę, ponieważ są dwa zakończenia, trochę się różniące, w zależności od tego, co zdecydujesz (zobaczysz o co chodzi), i prawdopodobnie będziesz chciał ujrzeć obydwa bez konieczności ponownej walki z wielkim dzieciakiem.

Ghostwriting, Ltd.

producent: Westwood
platforma: PC

Dune 2000

Witajcie w grze Dune 2000, remake klasycznej Dune 2; jednego z pierwszych RTSów w historii gier. Przed wami szansa na wcielenie się w przywódców jednego z trzech skonfliktowanych rodów. Odpuśćmy sobie ich charakterystyki - nie mają specjalnego znaczenia dla samego przebiegu rozgrywki; ważne jest to, że wybór dowolnego rodu z puli: Atrydzi, Ordosi, Harkonneni, daje nam dostęp do technologii niedostępnych innym klanom. Moim prywatnym zdaniem największe możliwości daje gra Harkonnenami, ale podkreślam raz jeszcze, że to tylko moje prywatne zdanie, bo znam ludzi, którzy dokładnie to samo mówią o Ordosach lub Atrydach. Zatem wybór rodu pozostawiam waszej decyzji...

Legenda

Ponieważ w wielu misjach mamy do wyboru dwa terytoria, które możemy zaatakować, w moim przewodniku występują następujące określenia: jeśli wybrane terytoria są na tej samej wysokości, to:
- terytorium wschodnie - oznacza terytorium znajdujące się po prawej ręce gracza,
- terytorium zachodnie - obszar po lewej ręce
Jeśli terytoria uszeregowane są w pionie, to określenie:
- terytorium górne - oznacza sektor, który znajduje się wyżej,
- terytorium dolne - oznacza sektor, który znajduje się niżej.

Sorry za tę łopatologię - no ale wolę wszystko podać jak na tacy, a nie dlatego, że wątpię w waszą inteligencję ;).

• Atrydzi

Misja 1

Założenia:
Skonstruuj rafinerię i wydobądź przyprawę wartości 2500 kredytów. Do tego czasu broń się przed atakami Harkonnenów.

Dostępne budowle i struktury:
Żniwiarka, Płyta, Fabryka, Elektrownia, Rafineria, Silos.

Porady ogólne:
Właściwie nie ma co tu doradzać. Zacznij - jak zawsze zresztą - od elektrowni (Wind Trap), by mieć energię na inne budowle (tę samą radę można dać praktycznie przy każdej misji, w której mamy już postawione jakieś budowle). Harkonnenowie atakują małymi siłami i to niezbyt silnie, więc tę misję możesz potraktować jako rozgrzewkę przed późniejszymi zadaniami. W każdym razie wyślij trójkołowce na zwiady, by odsłonić mapę, a żołnierzom wydaj rozkaz Guard (klawisz G albo odpowiednia ikona w menu). Do wyboru masz dwa terytoria, ale oprócz tego, że różnią się one od siebie ilością sił jakie masz do dyspozycji (a i to bardzo niewiele), to wszystko inne pozostaje praktycznie bez zmian. Misja jest tylko rozgrzewką przed kolejnymi zadaniami...

Misja 2

Założenia:
Zniszcz wszystkie siły Harkonnenów.

Dostępne budowle i struktury:
Light Infantry, Trike, Barracks, Light Factory, Outpost.

Porady ogólne:
Uważaj na desanty wroga. Twórz zespoły składające się z 2 żołnierzy i jednego trójkołowca, nie pozwalaj, by trójkołowce oddzieliły się od żołnierzy, bo łatwo padną łupem wroga.

Terytorium Górne:
Dysponujesz trójkołowcami i lekką piechotą, a na początku masz tylko fabrykę. Wróg ma niewiele więcej, tyle tylko, że dodatkowo ma koszary. Zaczynasz w centrum mapy. Wróg atakować będzie od południa, a jego baza ukryta jest w jednym z południowych rogów mapy. Sprawa jest prosta - postaw koszary i fabrykę lekkiej broni, po czym zmiażdż wroga zmasowanym uderzeniem.

Terytorium Dolne:
Tu wyjściowa sytuacja jest praktycznie identyczna. Tyle tylko, że wróg ma tutaj stację radarową, więc trudniej go będzie zaskoczyć, a ty bazę masz nieco bardziej na północy. Wróg również nadjedzie z południa. Reszta jest oczywista.

Misja 3

Założenia:
Wydobądź przyprawę o wartości 5000 kredytów.
Nowe struktury i budowle: Trooper, Quad, Wall.

Porady ogólne:
Uważaj na nowego wroga: Ordosów. Są bardzo liczni i stosują taktykę błyskawicznych ataków... a ponadto póki co dysponują lepszymi pojazdami. Szybko stawiaj rafinerię i zbieraj przyprawę, zanim zrobi się gorąco. Pomyśl o stawianiu murów - kosztują niedrogo, a dadzą ci cenne sekundy ulgi. Modernizuj wszelkie możliwe struktury, które umożliwiają produkcję lepszych oddziałów (czyli Quadów). I módl się, abyś zdążył z tym wszystkim zanim Ordosi porządnie dobiorą ci się do... sam wiesz czego. A trzeba im przyznać, że szybko biorą się do rzeczy...

Terytorium Górne:
Dysponujesz Quadami, trójkołowcami i lekką piechotą, wróg przeciwstawi im Quady, lekką piechotę i Raidersy -

DEKALOG

1. Nigdy nie zapominaj o ufortyfikowaniu swej bazy. Prawidłowe fortyfikacje to mury, z wieżyczkami wbudowanymi w ich strukturę; najefektywniej ustawić je na rogach murów, dzięki czemu mogą kryć ogniem dwa kierunki. Zawsze też pozostawiaj w bazie trochę oddziałów, które będą w stanie choć na chwilę powstrzymać atakującego wroga (co da czas na podesłanie posiłków lub produkcję nowych).

2. Mury stawiaj tam, gdzie teren nie jest barierą dla wrogich sił. Naucz się wykorzystywać teren jako naturalną fortecę.

3. Gdy nie ma murów, można fortyfikować się... choćby elektrowniami (ale musisz ich mieć dużo, by ew. utrata tej struktury nie naruszyła bilansu energetycznego bazy). Wbrew pozorom nie jest to aż tak drogie, a w sytuacji „nóż na gardle" czasem bywa przydatne...

4. Stawiaj swe struktury na fundamentach! Stawianie budowli na piachu powoduje ich szybką dewastację i wymaga inwestowania kasy na naprawy... Położenie fundamentów długo nie trwa, a na dłuższą metę się opłaca.

5. Nie baw się w polowania na czerwie, szczególnie gdy dysponujesz tylko lekkimi jednostkami. Po prostu ustępuj mu z drogi - to on tu rządzi, nie ty. Tym niemniej skoncentrowany ogień potrafi odstraszyć czerwia, więc jeśli ma chrapkę na twe żniwiarki czy grupę pojazdów... (Ale lepiej zawsze je ewakuować niż zadzierać z prawdziwym władcą tej planety.)

6. Nie atakuj w ciemno! Najpierw rozpoznaj strukturę baz(y) wroga, potem dopiero uderzaj od najmniej chronionego kierunku. Najczęściej są to tyły bazy.

7. Nie zawsze trzeba niszczyć wrogie struktury. Często bardziej opłaca się ją przejąć... Szczególnie w momencie gdy daje to dostęp do nowych technologii lub niedostępnych nam w inny sposób broni.

8. Uderzenie z dwóch stron, lub też wyprowadzenie „zmyłkowego" uderzenia, celem odciągnięcia wrogich jednostek od terenu głównego ataku (lub od struktury, którą chcemy przejąć) daje bardzo często nadspodziewanie dobre efekty, przynajmniej w grze z komputerem.

9. Upgradeuj zawsze to, co jest do upgradeowania!

10. Żniwiarki mogą od biedy służyć jako broń - możesz nimi np. rozjeżdżać wrogich żołnierzy.

uważaj na nie, są mocne i niebezpieczne, nie masz czego im przeciwstawić (no ale „kupą mości panowie"). Twa baza jest na zachodzie tego terytorium, Ordosi zaatakują ze wschodu. Są tam zresztą całkiem porządnie urządzeni, więc nie śpiesz się za bardzo z kontratakami, bo się sparzysz. Po prostu broń się i zbieraj przyprawę, tu nie musisz przecież zniszczyć wroga...

Terytorium Dolne:
Twe siły są niemal identyczne, ale zamiast 2 piechociarzy masz piechociarza i szturmowca. Tu również Ordosi posiadają Raidery... Twa baza mieści się na północnym wschodzie, Orodsi atakują z przeciwnej (płn.-zach.) strony.



Misja 4

Założenia:
Ochroń sicz Fremenów przed Harkonnenami. Tych ostatnich wykończ co do jednego.

Nowe struktury:
MCV, Inżynier, Combat Tank, Fabryka Ciężkiej Broni, Platforma Serwisowa.

Porady:
Tym razem mamy do wyboru tylko jedno terytorium. Do lekkiej piechoty, trójkołowców i Quadów doszły nam Combat Tanki. Wróg ma porządnie rozbudowaną bazę, włącznie z fabryką ciężkiej broni, chronioną przez pojedynczą wieżyczkę. Cały problem w tym, że baza wroga jest - mniej więcej - w połowie drogi pomiędzy twoją bazą i fremeńską siczą. Tym samym walczysz na dwa fronty, bo musisz chronić i Fremenów, i swoje struktury. Dlatego osobiście radzę stawiać mury przy swej bazie, nawet w kilku kolejnych liniach, szczególnie na północy; co prawda wróg może uderzać tak z północnego, jak i południowego wschodu... Buduj dużo elektrowni, postaraj się też stworzyć sobie rezerwowe struktury, bo raczej nie uda ci się obronić tych, które masz na początku. Produkuj głównie tylko Quady i Tanki. Gdy będziesz miał już naprawdę dużo oddziałów, podziel je na dwie grupy i atakuj równocześnie z północy i południa. Atak z północy ma zasadniczo tylko związać siły wroga (przygotuj się na ogromne straty). Prawdziwy atak na bazę wroga najlepiej wykonać z południowo-zachodniej flanki; jest tam najsłabiej chroniona. Do południowej grupy dołącz inżyniera, postaraj się przejąć wrogą fabrykę ciężkiej broni. Gdy ci się to uda, zwycięstwo masz niemal jak w banku.

Misja 5

Założenia:
Głównym celem jest zajęcie koszar w Siczy Tabr, gdzie przetrzymywani są fremeńscy zakładnicy. Dodatkowo powinieneś odnaleźć i przejąć nielegalny Kosmodrom szmuglerów wraz z całą kontrabandą.

Nowe jednostki: Missile Tank, Carryall, High Tech Factory, Turret, Centrum Ixiańskie.

Porady:
Znów tylko jedno terytorium do wyboru i znów trudna misja. Na początku masz Quada, trójkołowca, inżynierów, lekką piechotę i szturmowców. Twa baza to koszary, rafineria, fabryka lekkiej broni. Wróg dysponuje - początkowo! - Quadami, trójkołowcami i lekką piechotą oraz szturmowcami. Tym niemniej w bazie ma też fabrykę nieco cięższych zabawek i musisz się liczyć z konsekwencjami tego wydarzenia... Szmuglerzy czają się na północy wschód od twej bazy. Harkonnenowie są na północno-zachodniej krawędzi pola gry.



Od razu upgradeuj swoje budynki. Potem naprodukuj oddziały, dołącz inżynierów i szybko idź z wizytą do przemytników. Zwróć uwagę na zegar, tykający sobie w prawym górnym rogu ekranu - pokazuje on czas, w jakim masz wykonać to zadanie; powinieneś zmieścić się w około 10 minutach, inaczej klapa. Mając kosmodrom, możesz zamówić MCV, ten zaś umożliwi rozbudowę bazy. UWAGA: ukończenie tej misji bez wcześniejszego zajęcia kosmodromu JEST PRAKTYCZNIE NIEMOŻLIWE! Kolejna uwaga: odeślij MCV do swej wyjściowej bazy, obok kosmodromu i tak nie ma miejsca na porządną bazę. Ból w tym, że MCV jest bardzo powolny, a liczy się dosłownie każda chwila (i dobrze jest go eskortować na tej trasie....).

Ponieważ Harkonnenowie nie będą czekać z założonymi rękami aż porośniesz w piórka, zadbaj o ufortyfikowanie swej bazy, a lżej opancerzone struktury buduj jak najdalej na południe. I tak czekają cię naprawdę ciężkie chwile, bo wróg będzie silnie kontratakował. Wyślij jednostki zwiadowcze (trójkołowce) w północno-zachodni róg mapy, gdzie powinieneś odkryć bazę wroga. Jej słabą stroną jest wschodnia flanka. Produkuj swoje oddziały (głównie czołgi). Gdy będziesz miał ich już odpowiednio dużo, wyślij je na wrogą bazę i zaatakuj ją od w/w flanki (spodziewaj się wieżyczek). Zaraz pojawi się tam ogromna chmara wrogich pojazdów i żołnierzy i da ci straszliwy łomot. Nie przejmuj się, tylko powoli wycofuj się, starając się maksymalnie odciągnąć wroga od bazy. Jednocześnie w momencie ataku od wschodu wyślij inżyniera (albo i więcej) i sporo czołgów, trójkołowców i Quadów w południowo-wschodni rejon mapy. Gdy walka wrze, uderz drugą grupą. Atak jest praktycznie samobójczy, bo i na południu są wieże... ale jeśli będziesz miał troszkę szczęścia, to albo inżynier przemknie się przez ogień wroga, albo wcześniej zniszczysz wieżyczki i inżynier przejdzie sobie spacerkiem. Interesuje nas tylko budynek koszar, reszta bazy może się... rozsypać ze starości. Gdy go odnajdziesz (co nie będzie trudne), wiesz przecież co masz robić. Ufff, to było trudne!

Misja 6

Założenia:
Rozwalić Ordosów w drobny mak!

Nowe jednostki:
Siege Tank, Spaceport

Terytorium Zachodnie:
Wróg okupuje rejony na północy mapy. Ma tam wielka bazę i dwie mini-bazy w pobliżu. Są jednak na tyle blisko, że w razie ataku na jedną z nich spodziewaj się szybkiej kontry z bazy głównej. Po ustabilizowaniu swej sytuacji zacznij od prewencyjnego uderzenia na kosmoport (patrz - porady ogólne dla tej misji). Gdy tego dokonasz, zaatakuj mini bazę na północnym zachodzie. Uderz z kierunku południowego; możesz zaatakować większością posiadanych sił, gdyż ryzyko, że z głównej bazy skontrują uderzeniem na twój „dom" jest minimalne (ale lepiej zrobić przedtem save - kto na zimne dmucha...). Gdy rozwalisz tę bazkę, zregeneruj siły i zaatakuj główną bazę od zachodu, koncentrując atak na fabrykach. Pozostała na wschodzie baz(k)a będzie już tylko miłą rozrywką...

Terytorium Wschodnie:
Zaczynasz od małej bazy na północnym wschodzie mapy. Musisz jednak oszczędnie gospodarować przestrzenią, stawiając nowe struktury. Na zachodzie jest obóz najemników, mały i słabo broniony. Daleko na południu znajduje się baza Ordosów. Atak zacznij od uderzenia na kosmodrom (patrz porady ogólne do tej misji). Tu dla odmiany wykończ najemników, by zabezpieczyć się od ciosu w plecy, gdy wyślesz swe jednostki na Ordosów. Metoda jest obojętna, nie powinno wam to sprawić większego problemu. Będzie nim natomiast główna baza Ordosów, jest bowiem bardzo silnie umocniona. Wszelako w całej bazie jest tylko jedna Heavy Factory. Spróbujcie ją zlokalizować (jest gdzieś na południu bazy), zaatakujcie wroga, tak by odciągnąć jego siły od tej fabryki (najlepiej od północy; nie dlatego że najłatwiej - ale żeby odciągnąć jak najdalej wrogie oddziały) i spróbujcie tego samego co w wypadku kosmodromu zagrania z inżynierami. Naturalnie dajcie im solidną eskortę, bo inaczej nie mają żadnych szans. Tymi siłami zaatakujcie bazę od tyłu. Zniszcz albo przejmij fabrykę (to drugie jest bardziej wskazane - zniszczyć/sprzedać zawsze można, a co się w niej wyprodukuje - to nasze ;)). Teraz naprodukuj ile możesz nowych oddziałów i atakuj od zachodu, gdzie - o ile wszystko poszło zgodnie z planem - opór powinien być w tym momencie dość symboliczny. Niszcz/przejmuj fabryki i elektrownie; wróg szybko będzie miał przechlapane!

Porady:
Pomyśl dwa razy zanim postawisz jakiś budynek. Najpierw zastanów się czy jest on niezbędny, a potem pomyśl gdzie go postawić. Brak przestrzeni na dalszą rozbudowę bazy będzie bowiem twą zmorą w tej misji. Ogólnie kluczem do sukcesu w tym zadaniu jest szybki atak na wrogi kosmodrom. W misji wschodniej znajdziecie go w południowo-wschodnim rogu mapy. W misji zachodniej - szukajcie w rogu północno-wschodnim. Ale nie atakujcie go militarnie, bo nie dacie rady - lepiej posłać z samobójczą misją oddział inżynierów. Może któryś z nich przedrze się do kosmodromu, zajmie go i sprzeda? Jeśli tak - to już jest z górki, wróg ma odciętą linię zaopatrzenia w ciężką broń.

Misja 7

Założenia:
Wykończ Harkonnenów

Nowe jednostki:
Sonic Tank, Ornithopter, Rocket Turret

Podpowiedzi:
Miejsce, w którym zaczynasz jest całkiem przyjemne, choć niestety, w momencie gdy chcesz się bronić - mało sympatyczne, gdyż baza jest praktycznie odsłonięta z każdej strony na wrogi atak. A nie ukrywam, że bronić się będzie trzeba i to dość intensywnie, ponieważ problem jest w tym, że Harkonnenowie są aż w trzech miejscach mapy. Mała baza znajduje się na północnym wschodzie, średnia w centrum mapy, zaś największa usadowiła się w samym północno-zachodnim rogu mapki.

Porady:
Misja jest dynamiczna i bardzo zmienna. Tak ty, jak i przeciwnik otrzymacie w czasie jej trwania posiłki; ty jako pierwszy, wróg parę minut później (ale za to imperialnych sardaukarów). Warto więc wykorzystać chwilową przewagę. Na początek radzę szybo odsłonić okolicę bazy pojazdami zwiadowczymi, by wrogi atak nie był całkowitą niespodzianką. Na imperialnych szturmowców dobrze jest mieć w odwodzie sporą ilość czołgów i jeszcze więcej piechoty. Gdy wytrzymasz ich atak, to prawie już masz z górki. Naturalnie ufortyfikuj swą bazę (szczególnie na kierunku północnym i wschodnim), nie załując wieżyczek. Wróg niejeden raz sprawdzi jak mocna jest twa obrona. Potem naprodukuj swoich inżynierów i spróbuj czy uda ci się wymęczyć sukces w natarciu na najmniejszą bazę wroga. Przy czym staraj się ją raczej przejmować, nie niszczyć. Możesz się spodziewać, że z drugiej bazy Harkonnenów szybko wyruszy ekipa ratunkowa - ale jeśli się postarasz, to przybędą za późno. Prawdę powiedziawszy możesz sobie odpuścić zaciekłą obronę tej bazy (jeśli nie masz do tego przekonania) - choć zawsze to parę budynków masz już za friko... W najgorszym wypadku staraj się zadać maksymalne straty atakującemu wrogowi i wycofuj się w kierunku swej pierwotnej bazy.

Tam odsapnij, zregeneruj siły i rzuć do walki swe ornitoptery. Zaatakuj nimi największą bazę, starając się zlokalizować Heavy Factory. Zmieć ją z powierzchni Diuny - albo też wyprodukowane w niej szybko Devastatory pokażą ci jak wgniatać wroga w piach gąsienicami czołgów! Mimo gęstej obrony p-lot, MUSISZ zniszczyć tę fabrykę! Naturalnie potem pilnuj, by wróg czasem jej nie odbudował i w ogóle by nie miał lekkiego życia. W tym czasie odtwórz swe siły naziemne. Gdy już będziesz miał ich sporo, zaatakuj średnią bazę. Tj. podziel swe siły na dwie części. W pierwszej niech będą

same czołgi - udaj się nimi do najmniejszej, już zdobytej bazy, i zaatakuj z tamtego kierunku. W tym samym czasie wyślij drugi oddział (czołgi i piechotę oraz inżynierów) i atakuj od strony południa, próbując wedrzeć się przez chronioną przez wieżyczkę bramę.

Spróbuj na początek przejąć koszary. (W ogóle najlepiej przejmuj co się da.) Gdy już będziesz nowym władcą tej bazy, przyślij tu MCV; w tej bazie powinieneś szybko skonstruować Heavy Factory i Repair Pad. W tym czasie nadal atakuj główną bazę ornitopterami, koncentrując się jednak na elektrowniach, tak by brakło energii do zasilania wieżyczek. Gdy uznasz, że masz odpowiednio mocny korpus ekspedycyjny i Harkonnenowie są już wystarczająco zmiękczeni, wyślij ekipę Siege Tanków i inżynierów na północ mapy. Jednocześnie głównymi siłami spróbuj zaatakować frontalnie (od południa), w momencie gdy zaraz po kolejnym ataku ornitopterów parę elektrowni harkonneńskich właśnie przeszło w stan niebytu. To powinno osłabić wieżyczki - spróbuj wówczas rozwalić mur na północnym zachodzie wspomnianymi wcześniej Siege Tankami, a przez powstały wyłom wyślij inżynierów, by zajęli lub zniszczyli tyle elektrowni (i Construction Yard na dodatek, jak dobrze pójdzie) ile będziesz w stanie. Taka dywersja + zmasowany frontalny atak powinny szybko zdruzgotać harkonneńskie linie obronne.

Misja 8

Założenia:
Rozwal wszystkich!!!

Nowe jednostki:
Fremen, Atreides Palace

Podpowiedzi:
Taaak, północno-wschodni sektor mapy to dobre miejsce na stworzenie prawdziwej bazy-fortecy. Znów zresztą jest to konieczne, gdyż Ordosi i Harkonnenowie nieźle cię przeegzaminują. Ordosi mają średnią bazę w centrum mapy i ogromną na południowym zachodzie. Harkonneni dużo mniejszą i słabiej bronioną na południowym wschodzie.

Porady:
Po pierwsze - defensywa!!! Fortyfikuj swą bazę na wszelkie sposoby. Będą na ciebie spływały kolejne fale ataków... Gdy to wytrzymasz, wyprowadź kontrę na średnią bazę Ordosów. Miej dużo Siege i Missile Tanków, bo ich baza jest dobrze chroniona przed takimi wizytami. Nie zapomnij też o inżynierach, bo powinieneś raczej zajmować, niż niszczyć budowle. Gdy uda ci się zdobyć bazę, wróć do „domu" i regeneruj siły (naturalnie w bazie musi być cały czas sporo odwodów na wypadek ataku). Małą harkonneńską bazę najlepiej po prostu rozjechać Siege i Sonic Tankami, a i atak z powietrza na wieżyczki jest całkiem wskazany. Warto przejąć inżynierami Heavy Factory - mieć na stanie Devastatory, to dobra rzecz! Szczególnie, że najtrudniejsze dopiero przed nami. Ufortyfikuj swą nową zdobycz.

Teraz intensywnie produkuj nowe jednostki. Atak na Ordosów zacznij od uderzenia z powietrza, celem jak zawsze powinny być elektrownie i wieżyczki na kierunku twego ataku, tj. na północno-wschodniej i zachodniej flance bazy. Po ataku ornitopterów uderzaj swymi głównymi siłami. Bardzo



przykrą niespodzianką mogą tu być Deviatory - ordoskie maszyny, które atakują gazem, powodującym, że twe maszyny i ludzie przechodzą na stronę Ordosów. Najlepszą metodą jest atakowanie Deviatorów masą lekkiego sprzętu (trójkołowce, Quady, piechota), dzięki czemu atak gazowy dotknie stosunkowo słabych jednostek, a ich ewentualna „zmiana barw klubowych" nie powinna cię mocno dotknąć; z drugiej strony masa lekkich jednostek powinna szybko zniszczyć te maszyny. W czasie tych walk atakuj ornitopterami Heavy Factory Ordosów (zdaje się, że mają ich dwie). Dzięki temu szybko nauczysz oponenta pokory.

Misja 9

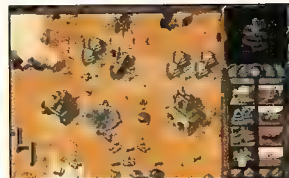
Założenia:
Rozwal tych, którzy jeszcze żyją - ■ nie są Atrydami ;)

Nowe jednostki:
Brak

Terytorium Zachodnie:
Zaczyna się nieco nietypowo, gdyż twa baza jest w dwu częściach i co gorsza - w dwóch miejscach ;). No dobra, tak naprawdę to masz dwie niezbyt odległe od siebie mini-bazy. Ta bardziej na górze jest czymś w rodzaju obozu górniczego, ta na dole to centrum produkcyjne. Podwładni barona Harkonnena mają dwie bazy: gdzieś na wschodzie (w środku mapy) i drugą na podobnej wysokości, tyle że na zachodzie. Wschodnia baza jest mocno ufortyfikowana od południa i nieco gorzej od północy. Identycznie jest z bazą zachodnią, przy czym jej północna część jest wyraźnie słabiej (co wcale nie znaczy „słabo"!) broniona. A jakby tego było mało, to Imperium ma swoją bazę w północno-wschodnim sektorze mapy. Jedyna w miarę słabo broniona droga do niej prowadzi od zachodu.

Terytorium Wschodnie:
Twe dwie mini-bazy (a właściwie jedna duża baza, ale wyraźnie rozdzielona na dwie bardzo blisko położone części) znajdują się w południowo-centralnym sektorze mapy. Są w miarę przyzwoicie przygotowane na atak od północy, zaś ukształtowanie terenu jest tutaj twoim sojusznikiem, przynajmniej w momencie gdy trzeba się bronić. A jest przed kim! Harkonneni mają 3 bazy, a Imperium wprawdzie tylko jedną, ale za to wielką jak cholera. Baz należy szukać na północy - tam są dwie największe i to poniekąd z sobą połączone. Przy nich pozostałe obozy są już naprawdę nawet niegodne wzmianki... Na tej mapie można spróbować dość ryzykownego zagrania: wyprodukuj sporo trójkołowców i inżynierów, po czym szybko zaatakuj bazę Imperium, próbując przejąć Pałac. Mając Pałac, masz dostęp do Sardaukarów...

Porady:
Walkę zasadniczo (bo trick z atakiem na bazę Imperium w terytorium wschodnim to wyjątek potwierdzający regułę) zacznij od rozprawy z Harkonnenami. Atakuj z powietrza! Tym razem nie koncentruj się na elektrowniach - jest ich tak dużo (przynajmniej w dużych bazach), że nawet długotrwałe naloty nie zniszczą tylu z nich, by miało to jakiś wymierny skutek. Lepiej atakować Heavy Factory, by wstrzymać produkcję Devastatorów. Zapewne już niejeden raz przekona-



łeś się jaka jest moc ich ognia, więc rozumiesz o co biega. (Nawiasem mówiąc przy atakach na mniejsze bazy dużo bardziej kalkuluje się przejmowanie tych fabryk niż ich niszczenie...)

Gdy małe bazy zostaną starte z powierzchni Diuny lub przejęte, przyjdzie pora na większe. Nękaj je stałymi atakami z powietrza. Zauważ, że tyły dużych baz są stosunkowo słabo bronione i tam szukaj swej szansy. Nie mogąc zaszkodzić wrogowi bezpośrednio, ani rzucić go na kolana niszczeniem elektrowni, spróbuj wykończyć go finansowo. Czyli? Atakuj jego żniwiarki, silosy, rafinerie, carryale. Zbieraj przyprawę ze złóż w pobliżu jego baz, by wyczerpać te złoża. Gromadź przyprawy ile tylko można (przyda się...) i nadmiernie nie przejmuj się stratami - po to ma się przyprawę, by tworzyć nowe oddziały... A tobie będzie łatwiej niż wrogowi - przynajmniej jeśli konsekwentnie będziesz redukował mu zaopatrzenie w melanż! Tym razem nie bardzo jest sens uderzać jednym potężnym ciosem. Próbuj zamęczać wroga stałymi rajdami typu „uderz i uciekaj", z których każdy powinien coś osiągnąć - czy zniszczenie jakiejś struktury, czy destrukcję sił wroga. Jeśli będziesz konsekwentnie trzymał się tej taktyki, to moment, w którym wrogowie wywieszą białą flagę - a mówiąc ściślej ich resztki zostaną wdeptanie w piasek, nadejdzie szybciej niż myślisz!

Ave, książe Leto!

• Ordosi



Misja 1

Założenia:
Wydobądź przyprawę za 2500 kredytów

Nowe jednostki:
Harvester, Construction Yard, Concrete Slabs, Wind Trap, Refinery, Silo

Terytorium Zachodnie:
Złoża (obfite) przyprawy masz na południu. Ty jesteś na zachodzie i zasadniczo jesteś wystawiony na wszelkie ataki. Spodziewaj się ataków małymi siłami (piechota) i okazjonalnych desantów z powietrza.

Terytorium Wschodnie:
Siedzisz zasadniczo pośrodku mapy (choć nieco bliżej wschodniej krawędzi mapy). Przyprawy szukaj na południowym zachodzie. I tu również możesz oczekiwać licznych acz niezbyt silnych ataków.

Porady:
Nie ma co kombinować - stawiaj 2 elektrownie i rafinerię (na fundamentach), po czym zbieraj przyprawę. Trójkołowcami odsłoń mapę, ale nie szukaj zaczepki i sam nie atakuj. Chroń struktury bazy przed atakami. Uważaj na desanty z powietrza. To nie jest trudna misja...

Misja 2

Założenia:
Wykończ wszystkich i wszystko na planszy

Nowe jednostki:
Light Infantry, Raider, Barracks, Light Factory, Outpost

Terytorium Zachodnie:
Bazę masz w niezbyt dobrym miejscu, praktycznie wystawioną na atak z dowolnej strony; i takich ataków się spodziewaj (liczne desanty). Przyprawy szukaj na zachodzie. Harkonnenowie mają bazę na południu; nie jest duża i nie będzie trudno ją zdewastować. Atakuj od północy lub wschodu.

Terytorium Wschodnie:
Twa baza umiejscowiona jest w północnym zachodzie mapy. Teren broni ją od trzech stron, tylko południe jest łatwe do przejścia przez wroga. Solidne złoże przyprawy znajdziecie na południowym wschodzie; niestety dzieli was od niego daleka droga. A ponadto spotkacie tam ludzi barona V.H. Dlatego nie wysyłaj tam pozbawionej osłony żniwiarki, bo szybko ją stracisz. Główne siły Harkonnenów są w południowo-zachodnim rejonie mapy; tam mają swą bazę. Broni jej kilka jednostek piechoty i parka trójkołowców. Sugerowany kierunek ataku: północ i wschód.

Podpowiedzi:
Najważniejsze na początku są elektrownie i rafineria. Tę ostatnią staraj się postawić jak najbliżej pola przypraw, by skrócić czas transportu melanżu. Nie żałuj sobie elektrowni (nawet ze 4 nie zaszkodzą) i zacznij się zbroić. Koncentruj się na produkcji Raidersów, one póki co posiadają przewagę



technologiczną nad Harkonnenami. Trzy Raidersy to zespół, który powinien skutecznie radzić sobie z napotkanymi jednostkami Harkonnenów. Podobna ekipa powinna wystarczyć do obrony bazy (dla pewności - niech to będą 4 jednostki tego typu). Całą wyprodukowaną nadwyżkę rzuć jednocześnie do ataku na wroga. Nie ma szans, szczególnie gdy uderzysz z dwóch kierunków jednocześnie.

Misja 3

Założenia:
Wykończ Harkonnenów

Nowe jednostki:
Trooper, Quad, Wall

Terytorium Zachodnie:
Zaczynasz na północy mapy (tj. w samym środku północnej krawędzi). Jesteś narażony na atak od wschodu i zachodu. Przyprawy szukaj na południowym zachodzie, albo na wschodzie swej bazy. Wróg koncentruje się na południowym wschodzie terenu. Najlepiej atakować jego bazę w tym rejonie od północno-wschodniej i południowo-zachodniej strony.

Terytorium Wschodnie:
Bazę masz nieźle chronioną przez teren, przyprawy znajdziesz na zachodzie.
Wróg jest w dolnym, zachodnim rogu mapy. Jego baza jest spora, ale na północnej krawędzi nieufortyfikowana i otwarta na atak. I ten kierunek polecam.

Podpowiedzi:
Masz mury? Masz! No to fortyfikuj bazę. Na pewno będzie to opłacalna inwestycja (ale rób to z głową!, tj. tak by żniwiarka nie musiała robić objazdów). Rafinerię tradycyjnie buduj jak najbliżej pola przypraw. Jeśli idzie o militaria, to kluczem do sukcesu są tu Quady oraz szturmowcy. Resztę możesz sobie odpuścić albo używać jako osłony bazy. Odpowiednio duży zespół Quadów i szturmowców poradzi sobie z harkonneńską bazą w śpiewający sposób, szczególnie gdy wykonasz atak symultaniczny.

Misja 4

Założenia:
Zajmij kosmodrom w Siczy Tabr

Nowe jednostki:
MCV, Engineer, Combat Tank, Heavy Factory, Repair Pad

Podpowiedzi:
Znajdujesz się w południowo-wschodnim rejonie mapy. Tym razem wróg nie będzie specjalnie nas nękał, więc nie przesadzajcie z systemami defensywnymi, choć nie oznacza to, że baza może zostać bezbronna. Koncentruj się na przygotowaniu do szybkiego ataku. Quady, czołgi i nieco inżynierów (2-3) wystarczą, by zapewnić ci sukces. Na początek oddziałem Raidersów lub Quadów oczyść teren na północy (powinno tam być kilka jednostek wroga + dwie wieżyczki strzegące drogi do centrum mapy). Pamiętaj cały czas, że potrzebujesz dość sporej mocy uderzeniowej, by zwycięsko zakończyć tę misję! Baza wroga jest w centrum mapy. Pamiętaj jednak co jest celem misji - nie zniszczenie bazy i nie eliminacja Harkonnenów (baza zresztą jest zbyt potężna by tego dokonać...), a zajęcie kosmoportu przemytników. Zatem spróbuj odkryć mapę (radar bardzo wskazany) i zorientuj się gdzie są struktury przemytników. Gdy masz już orientację w bazie (no dobra, przemytnicy są raczej na wschodzie), podsuń tam inżynierów, ale jeszcze nie atakuj! Podciągnij główne siły i zaatakuj bazę, odciągając wroga od inżynierów. Dobrze jest od razu wyeliminować wrogi radar, co umożliwi ci skuteczne wykonanie zadania.

W tym właśnie czasie inżynierowie powinni zająć się kosmoportem. Pamiętaj jednak, by wcześniej wyeliminować wieżyczki strzegące tej struktury, albo ew. rusz całą grupę inżynierów, by któryś miał szansę przejścia przez ogień zaporowy. Jedna z trudniejszych misji, nie ukrywam... ogólnie więc spodziewaj się niezłej jatki swoich jednostek. Często save'uj tę misję!

Misja 5

Założenia:
Wydobądź przyprawy za 15.000 kredytów

Nowe jednostki:
Carryall, High Tech Factory, Gun Turret

Porady:
Tym razem nie jest to misja ofensywna, więc koncentruj się głównie na obronie i wydobywaniu przyprawy. Tym niemniej jednak musisz wiedzieć, że bez zajęcia małej bazy Atrydów i przejęcia kontroli nad znajdującym się kosmodromem nie masz szansy na ukończenie misji. (Nie zaszkodzi też przejąć ich elektrowni.) W sumie nie jest to trudne. Ale zacznijmy od górnictwa. Musisz mieć co najmniej 3 żniwiarki i ze dwa carryale do ich przenoszenia. Tu nie ma co oszczędzać! Pamiętaj też o odpowiedniej ilości budowli (tj. silosów) do przechowania tak ogromnej ilości przyprawy. W każdym razie dzięki kosmodromowi kupisz MCV. Udaj się nim w południowo-wschodni róg mapy i buduj bazę. Złoża przyprawy znajdziesz na północny wschód od niej. Zabrzmi to dziwnie - ale to już zasadniczo wszystko, co mogę podpowiedzieć. Reszta należy do ciebie. Wbrew pozorom misja nie jest skomplikowana ani nadmiernie trudna!

Misja 6

Założenia:
Obroń swój kosmodrom i zniszcz wszystko co żyje

Nowe jednostki:
Siege Tank, Starport

Terytorium Zachodnie:
Twa baza jest w północno-wschodnim sektorze mapy. Nieco dalej, na południu, masz swój kosmodrom; niestety jest paskudnie odsłonięty na wrogi atak i trzeba szybko go ufortyfikować. Atrydzi i Harkonnenowie (tak, tak, oba rody są w tej misji twymi wrogami) siedzą na północnym zachodzie i południowym zachodzie. Obie wrogie bazy są duże i silnie bronione; z czego mocniejsza jest atrydzka. Możesz ją „ugryźć" jedynie od południa, a i tam będą miały miejsce straszne jatki, ponieważ dojścia chronią wieżyczki rakietowe i artyleryjskie. Harkonneni mogą być atakowani od trzech kierunków: północy i południa; kierunek zachodni jest najtrudniejszy, bo chroniony przez wieżyczkę rakietową.

Terytorium Wschodnie:
Ta misja jest łatwiejsza niż jej zachodni odpowiednik. Swoją dobrze ufortyfikowaną bazę masz w centrum mapy, kosmodrom jest nieco na zachodzie. Jeśli chcesz, zakup MCV i stwórz swą drugą bazy na północ od kosmodromu. Atrydzi czają się na zachodzie - od południa dojście jest silnie bronione, łatwiej zaatakować od zachodu. Harkonnenowie są na południowym zachodzie; dojście do nich jest od północy i zachodu - oba jednak bardzo silnie bronione. Możecie się spodziewać, ze wasza baza przeżyje ciężkie chwile, także od zaskakującego ataku od tyłu...

Podpowiedzi:
Skomplikowana misja! Najszybciej jak tylko możecie na wszelkie sposoby fortyfikujcie swój kosmodrom. Wytrzymując masowe ataki, próbujcie wyprowadzać uderzenia na wroga. Trudno tu coś doradzać, sytuacja jest tak skomplikowana, że musicie liczyć głównie na własne wyczucie sytuacji...

Misja 7

Założenia:
Rozwal Imperatora i Atrydów!

Nowe jednostki:
Deviator Tank, Rocket Turret, IX Research Center

Podpowiedzi:
Ty i twoi najemnicy są w północno-zachodnim sektorze mapy. Twa baza jest niestety otwarta na wrogie ataki, zatem szybko napraw ten błąd natury, fortyfikując ją, szczególnie od strony południa (i północy zresztą też...). Daj tam dużo, dużo rakietowych wieżyczek! (Atrydzi będą atakować ornitopterami...) Pamiętaj jednak by zostawiać w murach małe przerwy, tak by najemnicy mogli się swobodnie poruszać. Atrydzi i Imperator siedzą sobie w 3 miejscach: na południu jest raczej średnia baza, chroniona przez 3 wieżyczki i niewielką grupę lekkich jednostek. Dojść do niej można tylko przez wschodnią flankę. Druga baza jest na wschodzie. Jest silniej broniona, można atakować ją od zachodniej strony. Trzecia i najważniejsza baza jest w północno-wschodnim rogu mapy. Tam właśnie siedzi sobie Imperator - bardzo dobrze chroniony przez mury, wieżyczki itp. atrakcje. Swej szansy szukaj od ataku z południa i wschodu, a jak chcesz zobaczyć co oznacza „rzeź", zaatakuj od północnego zachodu. Naturalnie mówię tu o rzezi twych jednostek...

Gra zapewne zacznie się od ataków na ciebie. Przetrzymaj to i spróbuj przejąć zapasy przyprawy w drugiej bazie Atrydów. Właściwie to, którą bazę Atrydów zaatakujesz na początku, zależy tylko od ciebie. Tak czy siak będzie to rozgrzewka przed atakiem na bazę imperatora. W każdym razie nie próbujcie tego (tj. ataku na bazę Imperium) robić zbyt szybko, a po każdym skutecznym ataku na Atrydów poświęćcie sporo czasu i kasy na regenerację sił. Pamiętaj, że najemnicy to bardzo cenni pomocnicy - ale mający swoją cierpliwość; gdy będziesz ponosił zbyt wielkie straty, po prostu odmówią dalszej współpracy. Atakując bazy Atrydów koncentrujcie się raczej na przejmowaniu budowli, niż ich zniszczeniu.

Atak na główną bazę to już inna para kaloszy. Praktycznie nie ma szansy by zdruzgotać ją jedną ofensywą. Dużo skuteczniejszą metodą będzie atak na wybrany cel (tu: eliminacja kolejnych wieżyczek), odskok, regeneracja sił, kolejny atak. Stosuj tu Deviatory i Siege Tanki (te ostatnie raczej w drugiej linii). Po zniszczeniu większości wież spróbuj jednoczesnego ataku z wszystkich dostępnych kierunków. Robić save'y, powtarzać do skutku ;), kiedyś się uda.

Misja 8

Założenia:
Wykończ wszystkich!

Nowe jednostki:
Ordos Palace, Saboteur

Porady:
Bazę masz w północno-zachodnim rejonie mapy. Tamże w pobliżu są najemnicy. Wrogie bazy: niewielka baza Imperium znajduje się na wschodzie mapy, mniej więcej w połowie jej wysokości. Jest lekko broniona i otwarta na atak od południa. Harkonneni siedzą sobie na południowym zachodzie. Atakując ich od wschody, nie powinieneś mieć z nią specjalnych kłopotów, naturalnie przy założeniu, że zaatakujesz dość sporymi siłami. Atrydzi umocnili się w północnym wschodzie mapy. Najsłabiej broniona jest północno-zachodnia strona. Atakując znajdujący się tam Pałac, nie rób tego od północnego wschodu - tam są najsilniejsze umocnienia.

Nie masz (wbrew pozorom) zbyt dużo miejsca na rozbudowę swej bazy, tj. musisz postawić sporo struktur by zwyciężyć, więc musisz oszczędnie gospodarować miejscem. Już od początku spodziewaj się wizyt od południa i ataków z powietrza. Szczególnie agresywni będą tu Atrydzi, którzy co najmniej dwa razy zaatakują większymi siłami. Wbrew pozorom najlepiej zacząć tym razem od... największej bazy. Zmiękcz obronę (mur) najemnikami i atakuj. Próbuj przejmować koszary i twórz tam inżynierów. Zniszcz pałac Atrydów, gdyż dzięki niemu ci mogą używać Fremenów. Po pokonaniu Atrydów weź się za bazę Imperium. Bardzo wskazane jest przejęcie w niej (inżynierami) Heavy Factory, co umożliwi szybką produkcję większej ilości ciężkich pojazdów. Teraz szybko ruszaj na bazę Harkonnenów. Idąc na nią od wschodu, powinieneś bez większego problemy rozjechać ją swymi czołgami; można też z powodzeniem wykorzystywać Deviatory. Atak koncertuj na ixiańskim centrum badawczym; gdy je wyeliminujesz, Harkonneni nie będą mogli produkować Devastatorów, a to znaczy, że już po nich.

Misja 9

Założenia:
Rzuć wrogów na kolana!

Nowe jednostki:
Brak

Terytorium Zachodnie:
Na północnym wschodzie masz wielkie złoża przyprawy i bazę najemników. Na wschód od ciebie znajduje się baza Harkonnenów, a za nią z kolei baza Imperium. Harkonnenów można atakować od zachodniej lub południowej flanki. Odradzam jednak atak od południa, gdyż mogą cię zaatakować wysunięte szpice wojsk Imperium.



Jak nietrudno się domyślić, Imperium można atakować od południa, a także od zachodu; jednak wcześniej należy pozbyć się Harkonnenów. Baza Imperium jest bardzo silnie broniona; musisz atakować ją naprawdę dużymi siłami, większymi od tych, które zapewniały ci zwycięstwo w poprzednich misjach! A ponadto masz jeszcze Atrydów w południowo-zachodnim sektorze mapy. Będzie ciężko...

Taktyka dla tej misji:
Zajmij się najszybciej jak możesz Harkonnenami. Najpierw zajmij się murami i wieżyczkami, potem spróbuj szybkim rajdem inżynierów przejąć Pałac Harkonnenów (NIE NISZCZ GO!!! PRZEJMIJ!!!). Mając tę budowlę, możesz mieć pociski Death Hand. Tymi zaś atakuj ixiańskie centrum badawcze, by uniemożliwić wrogowi produkcję Devastatorów, jak również spróbuj w ten sposób zniszczyć Heavy Factory. Bez tych budowli ludzie Vladimira leżą i kwiczą. Teraz atakuj bazę Imperium, w podobny sposób (możesz wykorzystać Death Hand, ale uważaj by nie zniszczyć Pałacu). Gdy przejmiesz Pałac Imperium, możesz mieć Sardaukarów. Na koniec zaatakuj wszelkimi możliwymi siłami Atrydów. Wystrzegaj się jednak ataku od północy, gdyż wykrwawisz się na umocnieniach. No ale Death Hand też czyni cuda... Tu już zostawiam to twej inwencji.

Terytorium Wschodnie:
Bazę masz na północnym zachodzie mapy. Bazę najemników znajdziesz trochę dalej na południe. Nawiasem mówiąc jest nad podziw dobrze umocniona, z kosmodromem i fabryką ciężkiej broni. Na zachód od tego obozu znajdziesz pierwszy obóz Imperium. Ciekawostką jest, że jest ona właściwie dwiema oddzielnymi bazami - na wschodzie znajdują się głównie elektrownie, zaś zachodni sektor to głównie fabryki. Logika wskazuje, że lepiej najpierw atakować od wschodu. Gdzieś na południowym wschodzie od imperialnej bazy usadowili się Atrydzi. Dostęp do niej prowadzi przez dwie bramy (na północy i południu), obie dość dobrze bronione przez wieżyczki rakietowe. Sugeruję atak od północy; warto tam mieć sabotażystów lub inżynierów, gdyż właśnie na północy są zgrupowane najcenniejsze budowle w bazie. Harkonneni zadekowali się na południowym zachodzie. Oba dojścia (od północy i wschodu) są silnie bronione. W pobliżu tej bazy znajdziecie deserek - mini-obóz Imperium, z Pałacem Imperatora.

Taktyka dla tej misji:
Zacznij od tej podzielonej bazy Imperium, atakując jej wschodnią część. Jest broniona raczej dość symbolicznie, a brak energii szybko rzuci na kolana imperialnych żołnierzy. Kolejni do golenia są Atrydzi. Oczyść północny rejon ich bazy z systemów obronnych. Teraz kieruj się na zachód, gdzie jest sporo elektrowni. Bez energii wieżyczki broniące Pałacu są już raczej mało groźne. Przejmij pałac!

Teraz baza Harkonnenów. Będzie ciężko... Spróbuj kombinowanego ataku czołgów i sabotażystów na wieżyczki strzegące dostępu do bazy. Przedtem jednak zrób save ;). Jeśli chcesz, możesz wcześniej spróbować ominąć bazę Harkonnenów sabotażystami i spróbować szczęścia z mini-bazą Imperium... ale to już twa wola. W każdym razie pokonanie Harkonnenów (w przeciwieństwie do bazki Imperium) będzie ciężkim zadaniem. Ale w końcu się na pewno uda! (Musisz tylko pamiętać by nieustannie produkować posiłki i atakować naprawdę wielkimi grupami oddziałów.)

Long Live Ordos!

• Harkonneni

Misja 1
Założenia:
Wydobądź przyprawę o wartości 2500 kredytów

Terytorium Wschodnie:
Znajdujesz się w zachodniej części mapy. Spore złoża przyprawy znajdziesz na północnym wschodzie. Wróg zaatakuje najprawdopodobniej z południa, lekką piechotą.

Terytorium Zachodnie:
Znajdujesz się na północy, w pobliżu jest sporo przyprawy. Wróg zasadniczo może zaatakować z każdej strony....

Porady:
Nie szukaj zwady. Postaw fundamenty, rafinerię i szybko wydobywaj przyprawę, żołnierze niech czekają na atak wroga. Możesz dla pewności wysyłać trójkołowce na misje zwiadowcze, by odsłonić mapę. Nie szukaj wroga - on sam cię znajdzie...

Misja 2
Założenia:
Wykończ Atrydów

Nowe jednostki:
Light Infantry, Trikes, Barracks, Light Factory, Outpost

Terytorium Zachodnie:
Znajdujesz się w północno-wschodnim rejonie mapy. Ukształtowanie terenu skutecznie zabezpiecza twoją zachodnią flankę, a atak najprawdopodobniej będzie miał miejsce z południa, lekką piechotą i trójkołowcami. Niestety nie masz za dużo miejsca na budowanie struktur, więc stawiaj je z głową. Atrydzka baza znajduje się na północnym zachodzie; Atrydzi mają na stanie radar, więc trudno będzie ich zaskoczyć.

Terytorium Wschodnie:
Twa baza jest dość bezpieczna, w rejonie północnego zachodu. Atrydzi siedzą na południowym wschodzie i również jest skutecznie broniona przez układ terenu. Mają tam m.in. fabrykę lekkiej broni, więc można spodziewać się sporej liczby trójkołowców.

Porady:
Jak najszybciej postaw koszary, nie zaszkodzi też mieć na stanie radar. Wróg atakuje od strony południa, zniszcz go i przeprowadź zmasowane kontruderzenie na jego bazę. Dobrze jest mieć na stanie dużo trójkołowców (mniej więcej w stosunku 2:1 do piechoty). Nie powinniście mieć tu specjalnych problemów. Ale radzę zostawić w bazie jakieś odwody na wypadek desantu wroga!

Misja 3
Założenia:
Zniszcz bazę Atrydów w Siczy Tabr i wykończ wszystko co żyje

Nowe jednostki:
Trooper, Quad, Wall

Terytorium Górne:
Znajdujesz się na północy mapy. Teren zabezpiecza cię tylko od wschodu, więc pozostałe kierunki zabezpiecz murami. Złoża przyprawy znajdują się na zachodzie. Wróg dysponuje piechotą, szturmowcami oraz trójkołowcami i Quadami, zaś jego baza jest na południu. Najlepiej zaatakować ją od zachodu, można też próbować od północy, ale tam jest silniejszy opór (ew. można związać siły wroga na północy i zrobić w tym czasie obejście na zachodzie).

Terytorium Wschodnie:
Bazę masz na zachodzie; niestety nie ma tam dużo miejsca na budowle, a co gorsza teren sprawia, że od południa jesteśmy praktycznie wystawieni na atak wroga. Ten dysponuje lekkimi pojazdami i piechotą. Bazę Atrydów można skutecznie zaatakować tylko od zachodu; ale uważajcie - jest ona dobrze ufortyfikowana!

Porady:
Buduj szybko, ale z głową! Zabezpiecz murami tereny na południu. Od wroga dzieli cię spory dystans, co zapewnia pewien komfort - przez jakiś czas po prostu nic ci nie przeszkadza, więc mądrze spożytkuj to na rozbudowę i fortyfikację bazy. Upgradeuj koszary i fabrykę lekkiej broni. Koncentruj się na produkcji trójkołowców, które będą twą główną siłą uderzeniową; Quady i lekką piechotę wykorzystuj raczej jako obronę swej bazy, ew. wyślij je wcześniej z zadaniem przełamania murów przed atakiem trójkołowców. Gdy zrobią wyłom, trójkołowce powinny szybko zdusić opór Atrydów.

Misja 4
Założenia:
Wykończ wszystkich na planszy

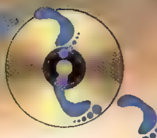
Nowe jednostki:
MCV, Engineer, Combat Tank, Heavy Factory, Repair Pad

Porady:
Bazę masz na zachodzie, w bardzo dobrym do obrony miejscu (co nie jest bez znaczenia, gdyż wróg ma już na stanie czołgi i Fremenów). Uważaj na wrogich inżynierów, który być może będą usiłowali przejąć budynki w twej bazie. Fremenów i pojedynczą wieżyczkę znajdziesz na północy, zaś główne siły Atrydów na południu. Baza jest silnie broniona, ale spróbuj zaatakować ją od tyłu, tam opór jest najmniejszy. Spodziewaj się sporej ilości kontrataków na swoją bazę. W ogólne najpierw wykończ Fremenów, potem szybko wracaj do domu, gdyż Atrydzi będą usiłowali wykorzystać nieobecność twych sił w tym miejscu. Powstrzymaj ich, a potem rozbuduj swe siły i kontratakuj. Skuteczną metodą jest stworzenie dwóch grup uderzeniowych; małymi siłami zaatakuj od frontu, by odciągnąć wroga, a czołgami wjedź do atrydzkiej bazy od tyłu. Koncentruj swój atak na atrydzkiej fabryce ciężkiej broni, gdyż inaczej szybko pojawi się tam sporo ich czołgów i pokażą ci gdzie raki zimują.

Misja 5
Założenia:
Wykończ Ordosów

Nowe jednostki:
Missile Tank, Carryall, High Tech Factory, Gun Turret, IX Research Center

Porady:
Zaczynasz od małej bazy na wschodzie mapy. Szybko zabezpiecz ją od północy. Musisz szybko uwijać się z budową kolejnych struktur. Wyprodukuj sporo wieżyczek - przydadzą się. Dbaj o swój radar, w tej misji odda ci nieocenione przysługi, tj. ufortyfikuj go murami i daj co najmniej dwie wieżyczki jako osłonę, plus ze dwie silniejsze jednostki jako siły szybkiego reagowania do jego obrony. Ordosi będą namiętnie próbowa-



li go zniszczyć desantami z powietrza, a w końcu wykonają zmasowane uderzenie z południa.

Ordosi mają małą bazę na południu i drugą, większą, na północnym wschodzie. Tę mniejszą najlepiej zaatakować od tyłu; od zachodu bronią ją wieżyczki. Aby tego dokonać, wyprodukuj sporo Quadów, czołgów i szturmowców, nie zapominając o paru inżynierach. Podejdź do bazy i zwiąż siły przeciwnika na zachodniej flance. W tym czasie spróbuj inżynierami przeniknąć do tejże bazy i zająć koszary i fabrykę. To powinno przechylić losy tego starcia na twą korzyść. Po przejęciu bazy ufortyfikuj ją. Gorsza sprawa jest z większą bazą - atakować ją można od południa, ale jest tam parę wieżyczek... Zatem wytwórz sporą ilość czołgów, trójkołowców i lekkiej piechoty i wyślij je w kierunku bazy wroga. Ale jeszcze nie atakuj! Teraz stwórz drugi zespół, najlepiej ze szturmowców i Quadów, i zaatakuj najpierw wrogie wieżyczki, ściągając tam siły wroga. Gdy tego dokonasz, uderz frontalnie pierwszą grupą.

Misja 6

Założenia:
Zniszcz kosmodrom Ordosów

Nowe jednostki:
Siege Tank, Starport

Terytorium Wschodnie:
Zaczynasz na południowym zachodzie. Tereny na północy i wschodzie są dobrym miejscem na rozbudowę bazy. Ale jednocześnie jest to idealne miejsce dla wrogiego ataku, więc nie zapomnij o ufortyfikowaniu się. Na mapie znajdziesz neutralną bazę na zachodzie, małą, ale nieźle ufortyfikowaną bazę Ordosów w pobliżu swojej (im wcześniej ją wykończysz, tym lepiej) i główną bazę Ordosów w północno-wschodnim rogu mapy. Ta jest bardzo silnie broniona i ufortyfikowana.

Terytorium Zachodnie:
W północnym rejonie mapy jest neutralna baza z zapasami przyprawy. Wiesz co masz robić... Na północnym zachodzie jest inna, dość silnie broniona baza. Nie atakuj jej od wschodu, bo natkniesz się na wieżyczkę rakietową! Główna baza jest na północnym wschodzie.

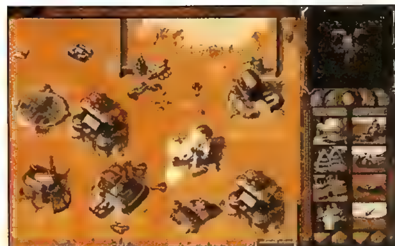
Podpowiedzi:
Gdy tylko staniesz na nogi, stwórz inżynierów i zajmij neutralną bazę. Zbuduj odpowiednią ilość silosów w swej bazie, by przejąć zawarty w neutralnej bazie melanż, a zdobytą rafinerię możesz wtedy spokojnie sprzedać. Teraz możesz zająć się ufortyfikowaniem swej pierwotnej bazy. Pamiętaj, że twym celem nie jest eksterminacja Ordosów, a tylko zniszczenie ich kosmodromu! Zatem nie baw się w jakieś zmasowane uderzenia, a spróbuj szybko dostać się do kosmodromu inżynierami, przejmij go i sprzedaj. Im dłużej będziesz zwlekał, tym gorzej dla ciebie i tym silniejszy będzie opór. Ogólnie łatwiej to zrobić na wschodnim terytorium, ale tak czy siak zalecam częste robienie save.

Misja 7

Założenia:
Wykończ wszystkich na planszy

Nowe jednostki:
Devastator, Rocket Turret

Podpowiedzi:



Znajdź odpowiednio duże terytorium na założenie swej bazy. A będzie ona musiała być naprawdę spora! Atrydzi kryją się w dwóch miejscach: mała baza jest na zachodzie, a olbrzymia na wschodzie. Tę mniejszą łatwo zaatakujesz od południa (ale uważaj na broniące dojścia dwie wieżyczki). Gorzej będzie z tą na wschodzie. Atak od północy to idiotyzm, zmasakrują cię niezależnie od tego, co rzucisz do ataku. Sugeruję atak od południa i południowego wschodu. W tej misji liczy się przede wszystkim szybkość działania, a jednocześnie musisz pamiętać o silnym ufortyfikowaniu swej bazy (stawiaj tyle wieżyczek ile tylko możesz!). Trudno to pogodzić, więc po prostu musisz często robić save ;). Nawet fortyfikując swą bazę musisz jednocześnie atakować wroga! Zacznij naturalnie od mniejszej bazy. Ale staraj się przejąć silosy i rafinerie, gdyż tutaj każdy kredyt jest na wagę złota. Teraz stwórz potężną armię i uderzaj z południa na główną bazę! Atakując ją zniszcz na samym początku High Tech Factory oraz elektrownie, co spowolni albo zatrzyma proces odtwarzania wrogich jednostek. Nie zapomnij o pozostawieniu w swej bazie sił odwodowych, na wypadek kontrataku czy desantu!

Misja 8

Założenia:
Wykończ Ordosów

Nowe jednostki:
Death Hand Missile, Harkonnen Palace

Porady:
Znajdujesz się w południowo-wschodnim sektorze bazy. Na



północnym zachodzie jest obóz ordoskich najemników, chroniony przez jedną wieżyczkę, ale jego eliminacja nie będzie zbyt prosta, niestety. Na północnym zachodzie jest silnie broniona baza Atrydów. Nic, tylko się popłakać ;).

Zacznij od szybkiego stworzenia swej bazy i ufortyfikowania jej północnej flanki, stawiając tam możliwie dużo wieżyczek. Elektrownie buduj z kolei na jej południu, w ten sposób unikniesz (w miarę) ich szybkiej destrukcji przez wroga. Na południowym wschodzie bazy jest sporo przyprawy, tam też stawiaj rafinerię. Możesz spodziewać się ataków z powietrza i dużej ilości rajdów wroga, dokonywanych stosunkowo małymi siłami oraz ataków sabotażystów i najemników. Staraj się przejąć inżynierem fabrykę ciężkiej broni w obozie najemników. Ale uważaj, bo gdy tego dokonasz, Atrydzi będą próbowali zniszczyć ten obóz! Bazę Ordosów atakuj pociskami Death Hand, starając się zniszczyć kosmodrom i ixiańskie centrum badawcze. Nie zajmuj się zbytnio Atrydami, po prostu powstrzymuj ich ataki, inaczej nigdy nie będziesz w stanie wygrać tej misji. A jeśli zdrowo skopiesz im tyłki, ogłoszą swoją neutralność - i po kłopocie. Po skutecznym ataku rakietowym na bazę Ordosów atakuj ją dużymi siłami od tyłu, koncentrując się na elektrowniach i fabryce ciężkiej broni.

Misja 9

Założenia:
Wykończ każdego, kto nie jest Harkonnenem!

Nowe jednostki:
Brak

Terytorium Górne:
Zbuduj swą bazę w rogu mapy na południowym wschodzie. Dzięki temu będziesz zabezpieczony od dwóch stron, a ataki n-pla będą mogły naciągać zasadniczo tylko od zachodu. Wróg posiada... 5 (!) baz.

Na dalekim południu jest średniej wielkości baza Atrydów. Najlepiej atakować ją od wschodniej strony. Na północ od ciebie jest baza Imperium, można do niej podejść od południa i zachodu (ale tam jest silniej broniona). Kolejna baza Atrydów (nieduża) jest nieco dalej od dwóch pierwszych obozów i nie powinna być trudnym orzechem do zgryzienia, można ją zaatakować od wschodu i zachodu. Główna (i już w sumie czwarta) baza Atrydów jest na samej górze mapy. Prawdę powiedziawszy trudno wskazać najlepszy kierunek ataku, gdyż tak czy siak jest silnie broniona. Sugeruję jednak uderzenie z południa. Ostatnia, piąta, główna baza Imperium, jest na północnym zachodzie. Nawet nie próbuj atakować jej od południa, gdzie jest pałac cesarski. Moim zdaniem najlepiej uderzyć na nią ze wschodu.

Terytorium Dolne:
Ta mapa jest chyba łatwiejsza do przejścia. Masz swoją bazę w północno zachodnim sektorze mapy, wróg może uderzać od południa i zachodu. Przeciwnicy posiadają cztery bazy. Na południowym wschodzie znajdziesz mały i niemal nie broniony obóz najemników (mają sporo przyprawy!). Jjjupikjej! Na północnym wschodzie jest mała, ale silnie ufortyfikowana baza Atrydów. W centrum mapy znajduje się główna baza Imperium. No i pozostała nam jeszcze centrala baza Atrydów, naturalnie bardzo silnie ufortyfikowana, gdzieś na południu...

Porady ogólne:
Zacznij od szybkiego ufortyfikowania swej bazy. Wrogowie posiadają miażdżącą przewagę liczebną, więc nie baw się w żadne ofensywy na początku, bo cię po prostu zgniotą i wdepczą w zie... w diu... no, w piasek ;). Im szybciej nastawiasz masę wieżyczek na potencjalnych kierunkach ataku wroga (o murach nie wspominając), tym lepiej dla ciebie. Dopiero potem możesz zacząć myśleć o tworzeniu sił ofensywnych.

Porady dla Terytorium Górnego:
Zacznij od eliminacji północnej bazy Imperium - zniszcz ją albo przejmij inżynierami (atakując od tyłu), wiążąc przedtem obrońców atakiem od góry. Teraz zajmij się małą bazą Atrydów. Następną w kolejności powinna być główna baza Imperium. Uderz na nią od wschodu, niszcząc w pierwszej kolejności elektrownie i fabryki. Teraz w podobny sposób zaatakuj główną bazę Atrydów. Gdy się z nią uporasz, wykończenie pozostałej bazy Atrydów to już będzie bułka z masłem.

Porady dla Terytorium Dolnego:
Gdy tylko rozbudujesz swoją bazę, wyprodukuj sporo od-



działów i atakuj główną bazę Imperium. Postaraj się przejąć Construction Yard i - w miarę możliwości - rafinerię, wszystko inne można zasadniczo niszczyć. Jednocześnie jednak musisz powstrzymywać zaciekłe ataki Atrydów na swoją bazę! Po zdobyciu/zniszczeniu bazy Imperium zajmij się najemnikami. Gdy tego dokonasz, zregeneruj siły i atakuj główną siedzibę Atrydów. Na samym końcu zgnieć pozostałą atrydzką bazę.

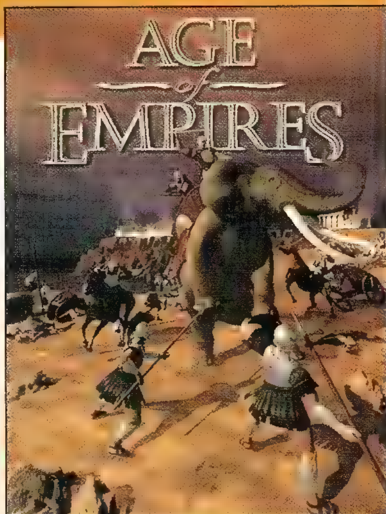
Hail Vladimir Harkonnen!

Dżoseph

producent: Microsoft
platforma: PC

Age Of Empire: Rise Of Rome

W grze masz w sumie cztery kampanie zawierające z grubsza 20 scenariuszy, wedle których możesz się zabawić we władcę Imperium Rzymskiego. Imperium Rzymskie powstało za sprawą geniuszu Juliusza Cezara, od którego późniejsze pokolenia władców wzięły swą nazwę. Cesarz, kajzer, a nawet car... wszystkie te tytuły wzięły się od wielkiego Juliusza. Teraz ty wejdziesz w tę rolę, a my ci podpowiemy, jak się z tym sprawić najlepiej.



Kampania pierwsza

Pierwsza kampania, w której trzeba ci pokierować Rzymem tak, by z satelickiego państewka zamienił się w państwo samodzielne. Zawiera się w tym sześć scenariuszy, wszystkie wymagają od gracza sporej pomysłowości.

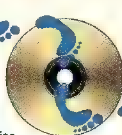
Scenariusz pierwszy: **Narodziny Rzymu.**
Cel: **Zbuduj wieżę wartowniczą obok każdej z flag.**

Rzecz jest trudna nawet dla doświadczonych graczy, weteranów AoE. Masz przeciwko sobie sześć cywilizacji, choć tylko trzy potrafią sprawnie atakować. Zaczynasz od czterech oddziałków krótkich mieczów i trzech łuczników (bowman). Rozdziel ich natychmiast, każąc jednej grupie strzec spichlerza (granary) na północnym zachodzie, drugą wyślij by strzegła zapasów (storage pit) na południowym wschodzie. Oczekując ataków kawalerii, zbuduj odpowiednio wieże. Przede wszystkim zajmij się zbieraniem zapasów (foraging) i kopalnictwem kamieni (stone mining) ponieważ po dziesięciu lub piętnastu minutach gry nieustanne zaczepki zwiadowców, toporników i łuczników przekształcą się w znacznie niebezpieczniejsze ataki kawaleryjskie na centrum miasta. Trzymaj więc gruby zbrojnych tam, gdzie poleciliśmy a przeciwko wrogiej jeździe wznieś (dwu wieśniaków) wieże, jak tylko będziesz miał dość kamienia. Oczywiście, w razie potrzeby wspieraj obronę wież oddziałami z północy i południa. Dodatkowo do wieży, zbudowanych obok flag, wznieś dwie lub trzy nie opodal domów i w centrum. Nie zaczynaj jeszcze budowy murów - kamienie potrzebne ci będą na wieże. Wytrzymawszy początkowe najazdy konnicy, zacznij tworzyć jednostki piechoty i procarzy. Wkrótce zabraknie ci kamienia, ale dostarczy go nowy kamieniołom na północnych skałach. Po wzniesieniu wież nie opodal flag w pobliżu twego miasta, zacznij tworzyć oddziały mieczników (?) i łuczników oraz zajmij się budową wież przy dwu pozostałych flagach na wschodzie. Nie napotkasz zbyt wielkiego oporu. Połączone oddziały łuku i miecza zapewnią odpowiednią osłonę budowie wież. Podczas budowy wież nie zaniedbuj wznoszenia budynków.



Scenariusz drugi: **Pyrrhus Epirota**
Cel: **Zniszcz Makedonów nie tracąc dwu ośrodków miejskich.**

Ciężko wygrać nad morzem. Trzeba zniszczyć całą cywilizację, ale Makedonowie mają niezwykle silnie ufortyfikowane miasta. Najlepiej atakować przez wąski przesmyk lądowy na górze mapy. Aby go znaleźć, zbadaj całą mapę - w przeciwnym razie może ci się wydać, że nieprzyjaciel jest całkowicie otoczony wodą. Zbuduj flotę trirem - nie do ataku, ale obrony, bo Makedonowie będą próbowali wyładować na twoim brzegu desant słoni i balist. Zaczynasz z dwoma ośrodkami miejskimi. Jeden jest na lądzie na wschodzie. Drugi na wyspie, na zachód od pierwszego. Upewnij się, że rozstawiłeś triremy wzdłuż wybrzeża, by mogły przechwytywać nadpływające transporty, bo inaczej dobiorą ci się do tyłka słonie Makedonów (a to rzecz wielce niemiła). Musisz przejść do Wieku Brązowego i wyszkolić kapłanów, bo za dziesięć minut nieprzyjaciel natrze z nowymi słoniami, łucznikami na słoniach i centurionami na północy od twego głównego miasta. Najprościej odeprzeć atak doskonaląc wieże a potem wysyłając na pożarcie początkujących toporników (trzymając w pogotowiu trzech kapłanów konwertytów). Dokonawszy tego, zajmij się tworzeniem heliopolisów, falang i kapłanów. Dbaj o osłonę wybrzeży i patroluj je przy pomocy trirem, bo kilka słoni może załatwić twoją wyspę. Zebrawszy kilka grup heliopolisów, centurionów i kapłanów, zacznij nacierać wzdłuż przesmyku. Natknąwszy się na oddziały słoni, "nawracaj" słonie, zajmując je



centurionami. Po każdym starciu uzdrawiaj wojska. Wieże atakuj heliopolisami z daleka. Powinno ci to przynieść zwycięstwo. Przyspiesza je sprowadzenie wieśniaków i wybudowanie kilku wież, które umacniają twoje panowanie na podbitych terytoriach. Wieże Makedonów na wysepkach, których nie da się dosięgnąć heliopolisami, rozwal katapultami z trirem.

Scenariusz trzeci : **Syrakuzy**
Cel: **Umieść dziesięć rzymskich legionów na forum Syrakuz (dwie żółte flagi i nieco podniesiony teren). NIE ZABIJAJ ARCHIMEDESA.**

Scenariusz nieco przygnębiający, kluczami do zwycięstwa są kapłani i katapulty na triremach. Nieczęsto ktoś cię zaatakuje czy rzuci wyzwanie. Problemem jest nawigacja i katapulty, oraz słoneczne, zwierciadlane wieże (wynalazek Archimedesa). Mają duży zasięg i piekielną skuteczność, - ale małą szybkostrzelność. W tym scenariuszu nie ma ich zresztą zbyt wielu, kłopot w tym, że ustawiono je wedle południowowschodniej linii brzegowej miasta które samo w sobie jest mocno ufortyfikowane. Najskuteczniej ci będzie użyć trirem i na południowym brzegu zwalić wszystkie wieże z katapult. Potem wysadź kapłanów na południowozachodnim krańcu lądu i ruszaj powoli na forum Syrakuz (spory, zamknięty prostokąt). Zwierciadlane wieże są bardzo niebezpieczne, niszcz je pojedynczo, uważając, by nie dostać się pod ogień sąsiednich. Na forum uważaj, by nie zabić Archimedesa (podobno rzymski wódz, Marcellus, w rzeczy samej kazał ochronić Archimedesa i marny los spotkał żołdaka, który nie rozpoznał mędrca). W tym przedsięwzięciu będziesz potrzebował sporo kapłanów. Proponujemy zabranie przynajmniej dziesięciu i "nawracanie" nieprzyjaciół przez męczeństwo (choć zabij-



cie mnie, nie wiem, jak nawracać wypruwając sobie flaki). Nawróć słonie(?), falangę i ciężką jazdę, na jakie się natkniesz. Zabierz także wszelkie machiny oblężnicze, jakimi dysponujesz. Na lądzie natkniesz się na wieże katapultowe, tez nielicho paskudne. W sumie trzeba ci będzie około 20-25 kapłanów jednorazowego użytku (nóż do prucia flaków może być użyty kilka razy). Brzmi to groźnie, ale się nie przejmuj - zawsze możesz wyszkolić nowych kapłanów. Po "nawróceniu" wszystkich oddziałów na zewnątrz i na zachód od miasta, nacieraj z machinami (własnymi i tymi, których załogę "nawróciłeś" by zniszczyć wieże wewnątrz miasta. Kluczem sukcesu jest mała wysepka z miastem na dole i w lewym rogu mapy, gdzie sa złoża złota i dwie przystanie. Wymieniaj złoto na żywność (przy pomocy statków handlowych) i nie doświadczysz niedostatku złota. Po zniszczeniu wież z katapultami na miejskich murach, rozwal swoje własne machiny oblężnicze, bo ich pociski - które nie rozróżniają Archimedesów od nie-Archimedesów, zabiją mędrca i klapa. Wewnątrz murów natkniesz się na ciężką jazdę, ale twoje bojowe słonie powinny się z nią uporać. Nie niszcz domów wokół forum, bo Archimedes zacznie się pałętać po mieście i padnie ofiara jakiegoś gorliwego żołdaka, jak to się stało w istocie.

Scenariusz czwarty: **Metaurus**
Cel: **Zniszcz oba ugrupowania Kartagińczykow, albo zbuduj Cud (potężną warownię) i przetrwaj. Nazwa warowni wzięła się pewnie od nazwy twierdzy na wysepce Mt. Saint Michel u wybrzeży Normandii - francuskiej warowni, na której kilkakrotnie Anglicy połamali sobie zęby.**



Scenariusz dość trudny, ponieważ nie masz żadnej przewagi terenowej - tkwisz jak plaster mięsa między dwoma ugrupowaniami Kartaginy. Hannibal na północy (czerwony) i jego tatko, Hasdrubal, na południu (żółty).twoje budowle są zbyt rozstawione, byś mógł je obronić, nieprzyjaciel zaś nieustannie cię nęka. Nie naciera zbyt potężnymi siłami, ale w końcu twoje oddziały wykrwawią się ma śmierć. Atakuje od południa, północy i od zachodu. Zbierz swe siły w jedną grupę i ustaw do odparcia napaści od południa, bo z tej strony przyjdą na początku najsilniejsze ataki. Najpierw zbuduj wieże obronne, a potem zajmij się Cudem. Na wschodzie, albo zachodzie, znajdziesz kamieniołom i złoto. Jak tylko będziesz mógł, zacznij łamać kamienie w kopalni na południowym zachodzie. Potem ustaw wieże, na południu, blisko domów i na północy, nie opodal koszar - tak by mogli je osłaniać łucznicy. Nie zapomnij o osłonie spichlerza od zachodu. (cztery, pięć wież od południa i po trzy od północy i zachodu). Następnie powołaj do istnienia pół tuzina kawalerzystów, lub rydwanów i trzymaj je pośrodku miasta, by w porę odeprzeć natarcie machin oblężniczych. Teraz powinieneś zacząć budować Cud (wonder). Jeśli potrzebne ci złoto lub kamienie, znajdziesz je na wschodzie lub zachodzie. Wybuduj magazyny (storage pits) i ustaw oddziału łuczników oraz piechoty, by broniły twej wysuniętej placówki. Zbudowanie Cudu rozstrzyga o powodzeniu. Najtrudniej utrzymać się z początku - jeśli przetrwasz pierwsze uderzenia nękające, to potem już będzie łatwiej.
Będą i dokładali jedynie miecznicy (krótkie miecze) i łucznicy, w koszarach zajmij się więc szkoleniem procarzy, by dawali w kość łucznikom, potem szybko ustaw wieże by zatrzymać piechurów z mieczami. Pod koniec gry kapłani Kartagińscy mogą spróbować "nawracać" twoje oddziały, możesz się też spodziewać ataków wrogo nastawionej ludności na twoją odległą placówkę.

Scenariusz Piąty: **Zam**
Cel: **Wygraj jak się da, choćby budując warownię**

To może być problem. Zaczynasz w małym miasteczku na południu mapy, podczas gdy Hannibal tkwi na północy w mocno ufortyfikowanym grodzie z dostępem z jednej tylko strony. Wejścia strzeże pięć wież z katapultami i drugaja wsiakaja swołocz...miotacze kamieni, uzbrojone słonie konni łucznicy i kilku kapłanów masochistów. Najłatwiej wygrać budując warownię - Hannibal jednak myśli dokładnie tak samo... Zaczynasz z kilkoma kmiotkami i sporą ilością miotaczy kamieni, balist, ciężkiej jazdy, podszkolonych łuczników, legionistów i centurionów. Poślij do miasta Hannibala machiny oblężnicze i jazdę, resztę trzymając przy sobie. Nie wdawaj się w bójki z obroną Hannibala, tylko ich pilnuj. W twoim własnym mieście popędź kota kmiotkom, niech gromadzą drewno, kamień i złoto. To wyścig z czasem - jak nazbierasz po 1000 sztuk wszystkiego, pogoń każdego samotnego kmiecia (powinieneś już ich mieć 15-20) do roboty przy Cudzie. Hannibal powinien zacząć budować swój - niechaj duszą rupami spece od twoich sił oblężniczych. Machiny niech się zajmą wieżami a kawaleria niech stratuje plac budowy... Nie dasz rady go zniszczyć, ale zatłuczesz kilku wieśniaków - co poważnie opóźni roboty Hannibalowi. Hannibal też nie jest idiotą, spodziewaj się natarć, trzymaj więc w pogotowiu swoich łuczników, piechotę i kapłanów. Skończywszy fort, kop dalej kamienie i wznieś mur wokół miasta, zamykając puste place w puszczy wokół twego obozu. Pamiętaj aby nie rzucać wszystkich swoich sił na Hannibala. Ciężko jest wedrzeć się do środka, a w przypadku niepowodzenia oddziały Hannibala przejdą przez twoje miasto jak kapusta przez niską babę. Skup się na budowaniu warowni kierując kilku wieśniaków do zbierania żarła (kmiecie się bez niego kiepsko rozmnażają, co powoduje zwolnienie tempa budowy).

Scenariusz szósty: **Mitrydates, król Pontu**
Cel: **Zniszczyć fortecę w Poncie.**

Zaczynasz na południowowschodniej wysepce. Na przeciwległym krańcu mapy widzisz Pont i Pontus Wonder. Na północy jest spory kontynent opanowany przez Makedonów. Ich miasto jest daleko na północy i - wyjąwszy brak przystani na brzegu - nic ci nie przeszkodzi w zapoczątkowaniu budowy własnego miasta na południu. Wyładuj oddziały i zajmij się budową miasta na południe od siedziby

Makedonów. Oczekuj wkrótce wizyty macedońskiej piechoty i miotaczy kamieni. Odparcie ataku nie powinno być trudne. Ruszaj na północ i zniszcz Makedonów w ich mieście. Na tym etapie zbierz wszelkie zasoby i zajmij się badaniem i budową juggernautów, potem zbuduj ich tyle ile się da. Kiedy będziesz miał około dziesięciu, ruszaj przez cieśninę Na południowym kontynencie jest Pont), niszcząc po drodze wszelkie wieże. Zakotwicz statki we wschodnim rejonie południowego kontynentu (trzy wieże z balistami będą poza zasięgiem twoich miotaczy). Wyładuj pół tuzina katapult lub heliopolisów, trochę ciężkiej jazdy, rydwany i legionistów. Forteca nie powinna być trudna do wzięcia.

Kampanie Wieku Cezarów (Ave Caesar Campaign)

Druga kampania jest krótsza (tylko cztery scenariusze) ale równie trudna - a może i trudniejsza jak pierwsza. Jako cezar masz umocnić uścisk Rzymu nad Europą. Podczas każdego scenariusza masz pewną szczególną jednostkę (Cezara). Trzeba ci go utrzymać przy życiu, bo jeżeli tego nie dokonasz - przegrywasz. .

Scenariusz Pierwszy: **Cezar przeciwko piratom**
Na wstępie mała dygresja. Scenariusz nie za bardzo historyczny, bo choć Juliusz dostał się raz w łapy piratów, to w rzeczy samej skończył z piractwem (które wcześniej było plagą Morza Śródziemnego) Pompejusz Wielki. Ten zabrał się do sprawy systematycznie i oczyścił wody w ciągu chyba jednego sezonu, dostarczając rybom obfitego żeru... Ale ad remu...
Cel: **Zniszczyć wszystkie przystanie nieprzyjaciela.**

Zaczynasz z Cezarem, i oddziałem katafraktów z udoskonalonymi zbrojami i orężem. Ruszaj wzdłuż wybrzeża ku północy i wschodowi, rozmieszczając po drodze procarzy i toporników. Nieco dalej znajdziesz rzymską wioskę - wygląda trochę prymitywnie, ale nie bój nic, ma wszystkie udogodnienia Wieku Żelaza. Scenariusz jest żmudny, choć stosunkowo łatwy. Nie masz zbyt wielkiej przestrzeni, nie trać więc jej na budowę koszar, Stajni i strzelnic dla łuczników - buduj domy, centrum zarządzania i targowisko. Trzeba ci przeprowadzić badanie dotyczące zwiększenia zasięgu pocisków twoich katapult na okrętach. Znalazłszy miasto zajmij się budową drugiej przystani, stateczków rybackich i wyślij je na połowy. Kmiotków skieruj do rąbania drzew, za pomocą ryb wykarm kmieci, by się szybciej mnożyli (8 statków i tuzin drwali powinno wystarczyć). Zacznij teraz budować trzecią przystań i zajmij się wodowaniem trirem i trirem z katapultami (pierwej trzeba przeprowadzić obliczenia i badania). Zbadawszy mapę znajdziesz trzy pirackie gniazda, które trzeba zniszczyć. Korsykanie (żółci, Wiek Brązowy)) tkwią na północnym zachodzie, Sardyńczycy (brązowi, Wiek Żelazny) na południu i Italikowie (czerwoni, Wiek Narzędzi - kill them! Kill them!)na południowym wschodzie. Najłatwiej wyrżnąć Italików (pół tuzina trirem i trirem katapult). Mają kilka stateczków zwiadowczych, dwie wieże i kiepską dość kombinację procarzy i łuczników. Mleczko z kaszką. Przywieź tu kilku



kmiotków by zaczęli budować nową kolonię - niech kopią złoto i kamienie. Następnie zajmij się Korsykanami. Mają nieco lepszych łuczników, kilka katapult i wiele wież wartowniczych wzdłuż wybrzeży, a także kilka bojowych galer do patrolowania wybrzeży. Mają także dwa porty, nie powinieneś mieć jednak z nimi problemu, jeśli ruszysz na nich z tuzinem, trirem i trirem z katapultami. Sardyńczycy obwarowali się najmocniej, co jest tradycją, bo do dziś znane są Sardynki w puszkach, piekielnie niekiedy ciężkich (osobliwie za PRL-u) do rozprucia. Trzeba ci wpłynąć przez wąską cieśninę, gdzie musisz ciągnąć w ciasnym szyku i to na czekające Sardyńskie galery ogniowe. Musisz je zwabiać ku swoim katapultom i rozwalać z daleka. Dopiero po zniszczeniu galer rusz triremy katapulty na przystanie. Obrona lądowa piratów to konni łucznicy, kilka wież i balisty. Pamiętaj żeby oszczędzać Cezara. W ogóle go nie ruszaj z rzymskiej wioski. I nie za bardzo się wysilaj w niszczeniu budynków - twoim celem są pirackie przystanie (w sumie pięć).

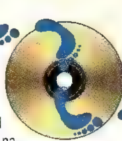
Scenariusz drugi: **Brytania**
Cel: **Zdobyć i utrzymać brytyjskie centra władzy (ruiny)**

Zaczynasz na wyspie (południowy zachód) z tuzinem trirem (katapulty), Cezarem (katafrakta o dużej krzepie), i zespołem legionistów, centurionów, heliopolisow i podszkolonych łuczników. Na północ masz spory kawał lądu i wyspę na dalekim wschodzie (Venetowie - Wiek Żelazny, których możesz zostawić w spokoju). W Brytanii są trzy ugrupowania ruin do zdobycia - Cassivellanie na zachodzie (żółci), Bryganci pośrodku (brązowi) i Piktowie na wschodzie (pomarańczowi). Na początku wyślij triremy (katapulty) do zniszczenia nabrzeżnych wież - uważaj na ruchome brytyjskie katapulty nabrzeżne. (Są dwie) Dokonawszy spustoszeń, możesz lądować w dwu miejscach - na zachodzie głównego lądu i na dużym (zalecamy) otwartym płaskim terenie pośrodku. Tu jednak przeszkodą mogą być brytyjskie rydwany, rydwany kosiarki i łucznicy na rydwanach. Wysadzenie tu ludzi bez ochrony może spowodować poważne straty. Wysadź pierwej jednego centuriona ze stateczku transportowego, a potem poślij tam triremy z katapultami. Przeprowadź wojaka po terenie, by ściągnął na siebie rydwany i podprowadź do katapult, które mogą rozwalić je z morza. Przy odrobinie starań możesz w ten sposób zniszczyć prawie całą obronę. Dopiero wtedy zajmij się wyładowywaniem reszty - kapłanów skieruj do uzdrawiania ludzi. Kiedy się znajdziesz na głównym lądzie, proponujemy, byś pierwej zajął miasto Cassivellaunów na zachodzie. Jest najsilniej ufortyfikowane, ale właśnie dlatego dobrze jest załatwić na początku najsilniejszego wroga, tak by potem nie dobierał się do nas od tyłu(?). Nacieraj ostrożnie z piechotą w pierwszej linii, bo Brytyjczycy mają niezłe rydwany i wiedzą, jak ich używać. Do miasta Cassivellaunów wiedzie tylko jedna brama, ale przy pomocy machin powinieneś bez trudu wedrzeć się do środka. Uważaj tylko na druidów masochistów (około pół tuzina) i nie posyłaj Cezara przodem, bo go nawrócą, co może mieć fatalne skutki dla historii Europy. Jak tylko kapłani rozerwą pyski, wal w nich z katapult. Rozwal też świątynię w północno zachodnim rogu i zniszcz wszystkie budynki, w których Brytowie szkolą wojska. Zostaw tu jeden legion i ruszaj na wschód. Następne dwa ośrodki łatwo zniszczyć, bo ugrzęzły w Wieku Brązowym. Pierwsi są Bryganci, potem Piktowie za rzeką. Inaczej niż u Cassivellaunów, są to po prostu rozrzucone obozowiska plemienne. Nacieraj spokojnie, bo kiepsko się bronią. Do Piktów można się dostać jedynie po podmokłych brzegach rzeczki na samej górze mapy. Wystrzegaj się jedynie kapłanów. Nie musisz nawet wszystkiego Brygantom niszczyć, rozwal to i owo z machin, zajmuj tylko ruiny, gdzie zostaw legion lub dwa i ruszaj na Piktów. Powinieneś pozostawić w spokoju wyspę na wschodzie i uważaj na druidów - wal w nich z daleka używając katapult. Strzeż pilnie Cezara. Wygrywasz w momencie zajęcia wszystkich trzech zgrupowań ruin.



Scenariusz trzeci: **Alesia**
Cel: **Zabij Vecingetorixa, wodza Galów.**

Trzeba ci tylko zabić galijskiego watażkę. Po otoczeniu jego obozu wałami (joj!) i wieżami, okaże się, że z tyłu ciebie otoczyli sprzymierzeńcy Vercyngetoryksa (jak on zdołał znaleźć sprzymierzeńców z takim imieniem?). Sprawy stoją kiepsko, bo twoje siły są rozciągnięte wokół nieprzyjacielskiej warowni. Najpierw wybuduj magazyn nie opodal puszczy na południe i wschód od środka twego miasta. Potem wznieś jeszcze dwa na północ od twojego ugrupowania - jeden nie opodal kopalni złota, drugi przy kamieniołomach. Każ kmieciom zatykać



dziury w miejskich murach, bo galijska jazda wedrze się od zachodu do miasta. Zbuduj spichlerz i skup się na badaniach umocnień, by je ukrzepić. Potem skup się na gromadzeniu żywności. Choć Galowie nie dadzą ci spokoju, atakując tędy i owędy, skupiaj się na potrzebach chwili i zbuduj trzy warsztaty, gdzie każ konstruować machiny oblężnicze. Gdy w jednym punkcie zbierzesz dziesięć katapult i balist, dodaj im wyszkolonych łuczników i szykuj szturm na twierdze Galów. Rzecz jest łatwiejsza, niż się wydaje. Celem misji jest zabicie upierdliwego Gala, zrób więc wyłom w twoich murach, wyjdź przezeń i skieruj na Vercyngetoryksa i jego ciężką jazdę swoje machiny oblężnicze. Niechaj twoi łucznicy i początkowi legioniści (zaczynasz z czterema lub pięcioma w pobliżu centrum grodu) zabawią się we strażników. Projektant tej misji niewiele tylko ułatwiłby ci sprawę, gdyby wydał ci Gala związanego jak prosię. Idiota zamknął się w murach na niewielkiej przestrzeni - pewnie po to, być mu się nie mógł dobrać do szynki piechotą i kawalerią, ale zrobił z siebie świetny cel dla twoich machin oblężniczych. Odpieraj tylko ataki jazdy i mieczników, a twoje machiny same zatłuką wkrótce Gala. Dla pamięci: Nie pozwól Cezarowi wmieszać się do bitki. Trzymaj go z tyłu (fe!) Wzmocniwszy ściany swojej fortecy zapomnij o Galach włóczących się na zewnątrz. Skup się na zbudowaniu machin oblężniczych i atakowaniu sił wewnątrz kamiennego pierścienia. Pamiętaj o celu misji i pilnuj swych machin oblężniczych.

Scenariusz czwarty: **Cezar przeciwko Pompejuszowi.**
Cel: **Zniszczyć Pompejusza i jego siły.**

Zaczynasz z Cezarem, jednym zwiadowcą, 4 miecznikami (krótkie miecze), dwoma hoplitami, czterema wieśniakami i dwiema katapultami. Nie masz żadnych budynków, możesz jednak zacząć budować wioskę (Nie opodal krzaków jagód, gdzie zaczynasz). Masz zniszczyć Pompejusza, który się usadowił na północ od rzeki, co przecina teren poziomo. Aby dostać się do mostu, trzeba ci jednak przejść przez miasto Afranius, które leży na zachód od twoich sił, a jest mocno ufortyfikowane. Są tam wieże, katapulty, balisty, i co tam jeszcze - jednym słowem kłopot.
Co gorsza, na twoim skrawku terenu nie ma zbyt wiele złota i kamienia. Znajdziesz go więcej na południu, za wąskim przesmykiem, wciśniętym między dwie puszcze, nie opodal dodatkowej kopalni złota i kamieniołomem. Ale nawet z tym dodatkowym złotem nie masz go tyle, by wysłać na wraże miasto kapłanów. Lepiej doskonal swe rydwany (kosiarki) i machiny oblężnicze. Pod koniec rozwoju wypadków zabraknie ci złota i będziesz musiał budować rydwany - no to czemu nie zacząć od razu? Najlepszy sposób zwycięstwa w tym scenariuszu jest oczyszczenie lasów na północ od twego pierwszego osiedla i zbudowanie przystani na oczyszczonym brzegu. Przejście przez Afranius może się okazać dyablo trudne, bo mieszczuchy mają dobre fortyfikacje. Lepiej zbudować kilka machin oblężniczych i przewieźć je na brzeg Pompejusza, naprzeciwko twoich sił za rzeczkę. Gwizdnij modelowo na Afranius (nie będą cię zbyt często zaczepiali, choć mają machiny) i skup wysiłki na stworzeniu sporej siły zaczepnej na brzegu pompejańskim. Zacznij od balist i kilku pieszych by odpędzić obrońców od brzegu, potem rozładuj katapulty. Udoskonaliwszy zasięg machin będziesz mógł rozwalić



pompejańskie wieże bezkarnie.
Nacierających falangistów odeprzyj rydwanokosiarkami i rydwanami - Pompejusz nie będzie siedział na zadku i czekał, aż mu wyrwiesz spod tyłka stołek. Rozrzut katapult może dać się we znaki o twoim oddziałom, musisz więc rozdzielić swoje rydwany i katapulty. Niechaj twoje katapulty zajmą się licznymi wieżami wokół miasta Pompejusza, potem wyślij rydwany, by odciągnęły miejską piechotę od twoich machin. Nie zapomnij zniszczyć i dwu wież, na moście lądowym, który łączy Pompeje i Afranius. W trakcie gry powinieneś pamiętać żeby nie wypuszczać Cezara z własnego miasta, bo może się zdarzyć, że dołożą mu własne katapulty. Odetnij most przy Afranius i skup się na przewożeniu własnych sił za rzekę. Nie zapominaj o celu i dbaj o Cezara.

Kampanie okresu Pax Romana

Podczas szczytowego okresu potęgi Rzymu, pojawiły się pierwsze oznaki upadku - do ciebie więc należy zapobieżenie schyłkowi. Twoi wrogowie zbierają siły - i dotyczy to zarówno poprzednich sojuszników, jak i innych imperiów. Kampania zawiera pięć scenariuszy (walczysz a Antoniuszem i Kleopatrą, rywalami do tronu Imperium, zdradzieckimi Palmyrańczykami i na koniec z Hunami.

Scenariusz pierwszy: **Akcjum**
Cel: **Zniszcz dwa ośrodki nieprzyjacielskich fortec i zatop barkę Kleopatry.**

Atak trzeba przeprowadzić w dwu kierunkach jednocześnie. Trzy są cele do zniszczenia. Miasto Antoniusza (czerwone) na południe od twojego, Miasto egipskie (brązowe), na kontynencie południowym i barka Kleopatry na wschodzie mapy, po drugiej stronie cieśniny dzielącej obie masy lądu. Na początku masz miasto kilku domów, stajnię, koszary i przystań. Trzeba ci tylko jeszcze warsztatu do budowy machin oblężniczych i dodatkowej przystani do wodowania statków. W mieście jest dość kamienia, złota i drewna. Od czasu do czasu będą się pojawiały grupy natrętów (niezbyt liczne). Ataki nie sa specjalnie groźne i wystarczy kilku kawalerzystów, by je odpierać.

Aby dopiąć swego, zacznij od budowy katapult i formowanie oddziałów jazdy. Potem rusz katapulty i rozwal Antoniuszowi wieże na południu. Zabierz ze sobą oddziały jazdy, by uporać się z miecznikami (długie miecze), które tam się czają. Chciałbyś pewnie przeprawić się przez cieśninę, gdzie czeka barka Kleopatry, tam jednak czają się dwie wieże z katapultami i jedna katapulta. Tę po twojej stronie rozwal z katapult. Drugą trzeba zniszczyć używszy trirem i trirem z katapultami (musi ich być przynajmniej dziesięć). Do budowy statków będzie ci potrzebne złoto, - na zachodzie jest niezajęta wyspa, na której znajdziesz złoto, kamienie i drewno. Wyłączywszy z rozgrywki bliźniacze wieże i katapultę, co ci tkwiły jak kość w poprzek odbytu, musisz zgromadzić flotę 12-16 statków by pokonać zgrupowanie okrętów Kleopatry. Jej barka to wzmocniony Juggernaut klasy Oranyjulek (okrzyk, jaki wyrywa się z ust marynarzom na widok rozbudowanego Juggernauta). Cel następny to miasto egipskie, kiepsko dość bronione. Mają - biedaki! - tylko dwie wieże, kilku łuczników i jeden zgrzypiący rydwan z łucznikami (zezowatymi). Wyląduj na plaży, i wyślij kilka katapult oraz jazdę. Domy trochę przeszkadzają w dotarciu do rynku, ale jak rozwalisz kilka, to szybko wyjdziesz na swoje. Na zakończenie kilka porad ogólnych. Trzymaj w swoim mieście trochę jazdy, by odeprzeć pierwsze, (niemrawe) ataki wojsk Antoniusza (nie ma się co dziwić temu, że Antoniusz się nie kwapi do walki - jak się ma do obrobienia taką du... jak Kleopatra, to na nic innego sił już nie starczy). Katapult nie musisz mieć zbyt wielu, wysyłaj przodem jazdę. Bitwy morskie wygrasz z tuzinem statków. Pilnie prowadź badania inżynierskie i balistyczne, by lepiej sprawiać się na otwartym morzu.

Scenariusz drugi: **Rok Czterech Cezarów...**
Cel: **Chronić fort błękitny. Zniszczyć czerwony. Wybudować nowy na jego miejscu.**

Zaczynasz w Wieku Kamienia (chyba łupanego) z jednym tylko ośrodkiem miejskim i trzema wioskami. Twój fort jest daleko na wschodnim krańcu mapy. Czerwony jest na północ od twojego miasta, te zaś leży niemal pośrodku lewej połowy mapy. Twoi wrogowie to Otho (brązowy na północy, Vitellus (żółty i tylko parę kroków od ciebie na północ, i Galba (czerwony) na zachodzie. Galba jest najbliższy twemu fortowi i zaatakuje w ciągu paru minut. Zaraz potem zacznie Vitellus, ruszając na czele łuczników i zwiadowców. Zacznij od kopania kamienia. Trzeba ci jak najszybciej dostarczyć kilku kmiotków do twego cudu. Niech zaczną wznosić wieże. Potem niech wystawią mury, tak by nieprzyjacielskie oddziały nie mogły się tam dostać. Zostaw na miejscy dwu kmiotków, bo za Wieku brązowego zechcesz tam wznieść warsztaty oblężnicze, by zbu-

dować kilka machin. Na granicach twej bazy również przyda się kilka wież, skoro już zabezpieczysz Cud. Wyszkol paru topórników i procarzy, a podczas przejścia w Wiek brązowy jakoś się obronisz. Zacznij od powołania pod broń ośmiu kawalerzystów. Będziesz te z potrzebował kamieniołomu. Jest kilka miejsc po temu na południu i południowym wschodzie. Są szanse, że nie będziesz musiał budować fortyfikacji w pobliżu tych kopalń złota i kamieniołomów. Teraz ruszaj z jazda na Cud Galby. Jest mizernie broniony - nie opodal znajdziesz tylko mizerne miasto Kamiennego Wieku i kilka balist z katapultami, patrolujących rejon. Zniszcz co się da i sprowadź to 10- ciu do 15-tu kmiotków, by zaczęli budowę dla ciebie. Pod koniec inwestycji pojawią się nękające machiny oblężnicze, trzymaj więc niedaleko jazdę. Wygrywasz, gdy tylko zbudujesz drugi Cud (o ile twój jest nietknięty). Dla pamięci: Jak najszybciej sprowadź do błękitnego cudu wieśniaków, a gdy tylko trafisz w Wiek Narzędzi, wznieś wieże i mur. Z atakiem czerwonego nie musisz się spieszyć, przetrwaj wieki i ruszaj w Brązowym, nacierając oddziałami kawalerii. Wygrywasz, gdy tylko wzniesiesz drugi Cud, nie trap się więc o jego obronę. Trzymaj tylko nie opodal kawalerie i buduj jak najęty.

Scenariusz trzeci: **Ktezyfon**
Cel: **Odzyskaj trzy wozy (artefakty) i umieść je w pałacu w Ktezyfonie. Zniszcz stajnie Palmyrańczyków i Partów.**

Scenariusz niezbyt trudny, ale żmudny. Zaczyna się, gdy partyjscy opryszkowie porywają twój wóz. Wóz przepada, musisz go odzyskać (i dwa inne, bliźniacze). Pamiętaj, jaki był kolor napastników, ponieważ trzeba ci będzie udać się do ich miasta. Partowie są na północnym wschodzie, Palmyrańczycy wprost na wschodzie. Zaczynasz z nielicznymi legionistami, łucznikami i jednym miotaczem głazów w górnym lewym rogu mapy. Trzeba ci będzie znaleźć kmieci. Idź na południe, aż trafisz na spichlerz na prawo, a zaraz potem na wioskę (przed tobą). Opanowawszy wioskę, zbuduj ośrodek miejski i zacznij łamać kamień. Kilku jeszcze kmiotków zapędź do budowania wież wokół twego miasta, bo dość szybko zaatakuję cię konni łucznicy i jazda. Twoim celem jest wzniesienie ośmiu lub dziesięciu wież dla ochrony miasta, potem stwórz grupę katapult i rydwanów, by wedrzeć się do kraju Partów i odbić im artefakty, jakie trzymają. Oba są silnie chronione murami i strzeżone przez wieże z balistami. Jednego pilnują dodatkowo kapłani, drugiego heliopolis i ciężkozbrojni konni łucznicy. Droga do obu jest kręta, dokładnie więc steruj swoimi siłami. Cierpliwie przesuwaj ku przodowi balisty, rozwalaj wieże i powinni się udać. Kapłanów rozjeżdżaj rydwanami. Odzyskawszy artefakty skup się na stworzeniu silnej eskorty, by odwieźć je do Ktezyfonu. Po drodze (obstawionej gdzieniegdzie murami) zaczają się na ciebie partyjscy łucznicy i ciężka jazda. Nie oddalaj się zanadto od artefaktów. Ostatnia zasadzka czeka w Ktezyfonie, uważaj wiec po wejściu w miejskie mury. Przekaż wagony do Cudu (koło flag) i wygrałeś. Pamiętaj, że przy drodze do Ktezyfonu czają się perscy jeźdźcy. Trzymaj cały czas straż przy artefaktach, bo je stracisz. Jest to kłopotliwe, ale bez tego ani rusz. Weź też heliopolisy, bo wzdłuż drogi nabrzeżnej ostrzela cię kilka trirem Palmyriańskich. Nie zapomnij o zniszczeniu stajen - w mieście Partów są trzy, u Palmyrian nie ma żadnej.



• Scenariusz Czwarty: **Królowa Zenobia.**
Cel: **Zniszcz Palmyrian (czerwoni) nie tracąc żadnego z trzech miast, z którymi zaczynasz grę.**

Na mapie zaznaczono trzy kontynenty. Masz tez trzy ośrodki miejskie - jeden na kontynencie zachodnim, i dwa na środkowym. Miasto zachodnie jest najdalej posunięte w rozwoju - ma spichlerz i magazyny. Dwa pozostałe są samotne. Zachodnie miasto dzielisz z Gotami, którzy usadowili się na północnym zachodzie. Na środkowym kontynencie północ opanowali Allemanowie. Goci się zasiedzieli, ale z Allemanami dasz sobie radę, jeżeli szybko rozbudujesz infrastrukturę wojenną, bo durni Germanie zaczynają dopiero od koszar. Nawet jeżeli pozwolisz im się trochę rozbudować, zawsze możesz wysłać jazdę (sześć jednostek) by im wybić z głowy głupie pomysły. Na zachodzie dość wcześnie zaczną cię atakować jeźdźcy i miecznicy, a na środkowym kontynencie topornicy, szybko więc zacznij budować wieże. Zbadaj możliwości rozbudowy wież i osadź nie opodal miast kilku kmiotków. Na trzecim kontynencie rozparła się królowa Zenobia (legendy się upierają przy jej niezwykłej urodzie, ja jednak podejrzewam, że była to baba, po której przejściu trawa nieprędko podnosiła zgniecione łodygi). Dość szybko zacznie cię nękać na środkowym kontynencie, osobliwie nie opodal brzegów - naśle ci na łeb triremy i galery ogniste. Brak jej jednak umocnień i łatwo możesz dać jej w kość wysadziwszy na jej brzegu osiem jednostek jazdy, tyleż rydwanów (by załatwić upierdliwych kapłanów konwertytów) i pół tuzina balist z katapultami. Po załatwieniu Zenobii zostanie kilka trirem i ognistych galer - ustaw na brzegu parę katapult i kilka okrętów. Zwróć uwagę, że Twoje miasta będą nieustannie trapione napaściami - chyba że wzniesiesz kilka wież i mury. Zrób to samo przy twoim oddalonym na północny zachód mieście na środkowym kontynencie. Południowe miasto na środkowym kontynencie nie zostanie pewnie zaatakowane, jak długo masz wieże na północy. Nie buduj na początku gry na wybrzeżu, ponieważ katapulty na okrętach Zenobii mają większy zasięg niż twoje na wieżach. Jeśli zdołasz się obronić na początku, to powinieneś bez kłopotu zgromadzić tyle wojska, by dobrać się Zenobii do tyłka...

TIPSY

Wpisz to w chat window:

king arthur - zmienia ptaki w smoki (999 HP)
grantlinkspence ???
pow big mamma - nowa jednostka: BabyPrez
convert this! pojawia się... święty Franciszek (!) rażący wroga piorunami
stormbilly - nowa jednostka robot Zug 209

Scenariusz piąty: **Nadejście Hunów**
Cel: **Zniszczyć Hunów,**

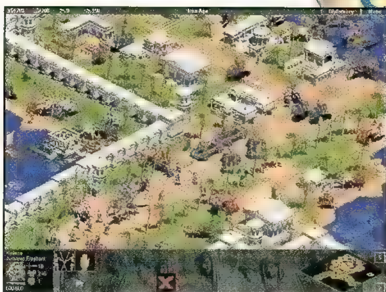
W tym scenariuszu Hunowie (czerwoni) żaczynają jako twoi sojusznicy. Potem jednak zaczynają domagać się trybutu (za każdym razem 300 sztuk złota). Płać - z początku - by zyskać na czasie. Jeśli odmówisz, nie zostaniesz ogarnięty falą najazdu... zauważysz jednak, że zaczną się burzyć sprzymierzeńcy Hunów. Początkowo powinieneś uważać na Gotów (pomarańczowi) we wschodnim rogu. Zaczynasz na północy - na południu

masz potężną fortecę Hunów, a na zachodzie sprzymierzeńcy Hunów (żółci). Zacznij od przejścia przez wieki i rozbudowania swoich zapasów. Hunowie dadzą ci spokój, co nie znaczy, że nie powinieneś się zająć budowaniem umocnień. Hunowie nie tylko duszą cię finansowo, ale i posyłają na ciebie swoich sprzymierzeńców. Mniej więcej po kwadransie zostaniesz zaatakowany przez żółcielców jednostkami z Wieku Narzędzi. Aby temu zapobiec, wystaw kilka wież i niestrudzenie gromadź surowce i bazę. W okolicy znajdziesz sporo złota, możesz więc strategie oprzeć na kapłanach. Atak Gotów to kapłani, miecznicy i procarze. Zadbaj o wieże i własnych konwertytów. Potrzebne ci będą magazyny nie opodal dwu kopalni złota na północy i w pobliżu innych . Strzeż tych ostatnich (wieżami), bo leżą nie opodal siedzib Gotów i ich sprzymierzeńców. Kiedy będziesz już gotów do tego, by zabrać się za Hunów, może się okazać, że są trudnym przeciwnikiem. Do obrony miasta mają centurionów, słonie, ciężką jazdę z łukami, kapłanów i ciężkie katapulty, a także sporu mur, który strzeże rejonu za wyjątkiem wąskiej ścieżki na wschodnim skraju mapy. Możesz wejść przez bramę, albo spróbować obejścia. Uważaj na balisty, którymi Hunowie obstawili mury. Dobra strategia to wysłać na przynętę jakąś odporną i skuteczną jednostkę przeciwko wieży, potem chyłem i tyłkiem wysłać za nimi kapłana konwertytę. Jak tylko zobaczysz, że zabiera się do dzieła, umęcz go i masz wieżę z balistą. Strzeż się osobliwie ciężkich huńskich katapult. Wieże zwalaj ciężkimi katapultami, potem wysyłaj kapłanów, słonie i centurionów. Upewnij się tylko, że badałeś męczeństwo (martyrdom), by twoi kapłani konwertyci odnieśli sukces. Jeżeli badałeś technikę oblężniczą i inżynieryjną, powinieneś mieć na tyle donośne machiny, by zaatakować wieże Hunów spoza zasięgu ich kapłanów. Jeśli zneutralizujesz im wieże, potem machiny a w końcu kapłanów, powinieneś dać sobie radę atakując jazdą i nawróconymi jednostkami. Nie zwlekaj z atakiem zbyt długo, bo Hunowie i Goci zaczną budować Cuda. A wtedy - jeśli zdołają je utrzymać - leżysz i kwiczysz. Uwaga! Płać trybut by mieć czas na rozbudowę i rozwój. Wcześnie postaw kilka wież, by Goci albo sprzymierzeńcy Hunów nie przyłapali cię bez gaci. Zbuduj (gdy zgromadzisz nieco kamienia) magazyny by bronić swoich odleglejszych źródeł surowców. Na Hunów wyślij udoskonalone machiny oblężnicze i kapłanów masochistów.



Wrogowie

Ostatnia kampania jest krótka - tylko cztery scenariusze. Nazwa też jest nieco zwodnicza, bo grasz wrogów Rzymu jedynie w pierwszych dwu (jako Hannibal i władca Pergamonu). W tej kampanii wybuchnie też powstanie Spartakusa.



Scenariusz pierwszy: **Przejście Alp**
Cel: **Przeprowadzić bojowe słonie (oba) i Hannibala przez podwójne flagi, w lewym dolnym rogu mapy.**

Cel wydaje się dość prosty, ale główna i najprostsza droga jest zablokowana przez potężne osypisko. Trzeba ci znaleźć obejście. Musisz przenieść się ku północnej krawędzi mamy, gdzie jest obozowisko mieszczuchów. Przełamawszy mury, rusz dolinami dalej, ku drugiemu obozowisku, na południowym skrawku mapy. Masz do wyboru dwa szlaki. Krótszy wiedzie prosto na południe, gdzie wróg zgromadził kilka dobrze ustawionych wież. Drugi jest uciążliwszy, trzeba ci udać się na wschodnią krawędź mapy, a dopiero stamtąd zawrócić ku zachodowi, obrona jest tu jednak bardzo słaba. Owszem, jest na końcu nur, ale od czego masz słonie? Wróć na szlak. Kilka razy oberwie ci się lekko od załóg niektórych wież, ale dopóki masz słonie, wszystko idzie dobrze. Kręta ścieżka jest niełatwa do odnalezienia, przejdź więc do trybu reveal map i zbadaj drogę.

Scenariusz drugi: **Trzecia wojna grecka**
Cel: **Zniszcz pergamońskie centrum zarządzania.**

Ciężka to sprawa. Zaczynasz z dwoma zwiadowcami, dwoma procarzami i trzema kmieciami. Pergamończycy (czerwoni) usadowili się wewnątrz mocno ufortyfikowanego miasta z wieżami i machinami oblężniczymi.
Centrum władzy jest pośrodku miasta, strzeżone przez dziesięć heliopolisów, kilkanaście katapult, parę falang i kohorty ciężkiej jazdy. Przede wszystkim trzeba ci zbudować miasto. W pobliżu nie masz złota i niewiele jest kamienia. Przenieś się na północ i zacznij tam budować miasto. Trzeba ci będzie uporać się z rzymskim obozem 9brązowi) na zachód od twej lokacji, powołaj więc pod broń kilku toporników i procarzy i ruszaj na Rzymian dopóki jeszcze są w Wieku Narzędzi. To twój cel pierwszorzędny. Dokonawszy tego zyskasz dostęp do złota i kamieni, będziesz więc mógł rozwijać budowę machin oblężniczych i oddziałów ciężkiej jazdy. Przedrzyj się przez mury waląc je z machin a potem rozjedź miasto swoją jazdą. Szybkość konnicy pozwoli jej uporać się z machinami wroga. Po zniszczeniu machin, zajmij się centrum władzy. Zwróć uwagę, że dwie wioski znajdujące się na zewnątrz murów Pergamonu (brązowi Rzymianie na północy i żółci na południu) nie mają zaawansowanych umocnień ani dobrych wojsk, ale nie trać na nich czasu. Szybko powołaj armię Wieku Narzędzi i weź północny rzymski obóz

Scenariusz trzeci: **Spartakus**
Cel: **Zniszcz armię gladiatorów, zanim ona zniszczy Rzym.**

Armia niewolników to spora siła, są w niej katafrakci, słonie, ciężka jazda z łukami, centurioni, heliopolisy, ciężkie katapulty i kapłani. Trzeba ci poświęcić część Italii, całej nie dasz rady uratować. Skoncentruj się na zebraniu sporych ilości złota, i powołaj tylu kapłanów konwertytów, ilu możesz. Zbadaj możliwości rozwoju męczennictwa (martyrdom). Masz w okolicy sporo złota, a od wroga odgradza cię Italia. Wokół swego ugrupowania ustaw kilka rydwanów, by uporały się z nieprzyjacielskimi kapłanami i katapultami, które przedzierają się przez Italię, by dobrać ci się do szynki. Zdarzy się to dwukrotnie - w połowie rozgrywki i pod jej koniec, będziesz musiał walczyć na wschodzie, gdzie jest armia niewolników, zostawiając swe miasto na zachodzie odsłonięte na ataki. Pamiętaj aby od samego początku rozgrywki wydobywać złoto i powoływać jednocześnie kapłanów. Obawiaj się tylko kilku katapult, które Spartakus wyśle przeciwko tobie przez Italię, odeprzyj je rydwanami. Zgromadziwszy pod swoją komendą 12do 15 kapłanów masochistów ruszaj na Spartakusa i niech święci mężowie nawracają co się da. Jedyna rzecz, na jaka musisz uważać, to ciężkie katapulty, które są poza zasięgiem kapłanów - trzeba ci je będzie rozjeżdżać nawróconą jazdą lub bojowymi słoniami.

Scenariusz czwarty: **Odenathus przeciwko Persom**
Cel: **Zniszcz Persów (przodków Saddama)**

Ostatni to scenariusz, ale niezbyt trudny. Musisz uporać się z Persami, mającymi dwa miasta. Jedno wzniesiono na północy, drugie na zachodzie. Persowie mają się tak sobie... kilka wież i miotacze kamieni w zasadzce. Ty zaczynasz z miastem otoczonym murami i dwoma źródłami surowców nieco dalej. To bliższe perskiemu miastu (na północy) zostanie zaatakowane przez Perskich łuczników. Później trzeba ci będzie wytrzymać jeszcze kilkakrotne takie ataki. Ustaw nie opodal procarzy i zbuduj w pobliżu drugie koszary na wypadek, gdybyś jeszcze potrzebował wyszkolić ludzi. Rozwijając się przez wieki, stwórz oddziały bojowych słoni i powołaj pod broń ciężką jazdę. Nie trzeba ci będzie martwić się o surowce i bać się kapłanów konwertytów, bo Palmyrańczycy (twoi) są odporni na nawrócenia. Wyprowadź w pole ciężkie jednostki i kolejno zaatakuj perskie miasta.

Dzoseph

producent: EIDOS
platforma: PC/PSX

Tomb Raider 3

część pierwsza

Witamy w najnowszej przygodzie Lary. Jeśli myśleliście, że poprzednia była ekscytująca, poczekajcie, aż zobaczycie, co zaplanowano dla Was tym razem. Dziewiętnaście dużych poziomów w pięciu egzotycznych lokacjach, 59 Sekretów, ukryty Bonus Level, nowe ruchy, wrogowie, pojazdy, czyli wszystko to, za co kochamy tę grę... i oczywiście Larę! Jak zawsze ujawnimy Wam wszystko, co potrzebujecie wiedzieć, by wygrać grę i to z jak najlepszym wynikiem. UWAGA! Do otwarcia Bonus Levela potrzeba wszystkich 59 sekretów!



Tomb Raider 3 nie ma linearnej konstrukcji, podobnie niniejsza solucja. Możecie grać w trzy środkowe poziomy w dowolnej kolejności. Na ekranie znajdziecie skróty: kliknięcie na logo Tomb Raidera III otwiera solucję, na postaci Lary -powrót do Menu. Indeks sekretnych miejsc łączy się z głównym tekstem opisującym rozmieszczenie wszystkich sekretów w grze.

Nowe ruchy

Tym razem możliwości fizyczne Lary zostały poszerzone o kilka nowych ruchów. Może biec sprintem, pełzać i huśtać się jak małpa. Oczywiście jest dużo sytuacji, w których te umiejętności są niezbędne.

Nowe pojazdy

W trzeciej części Lara może dodatkowo korzystać z łodzi, kajaka, (Mine Cart), (Quad Bike [atv]) i podwodnej jednostki (propulsion).

Walka

Tu niewiele się zmieniło. Ważną rzeczą natomiast, zwłaszcza przy wielu celach, jest to, by pamiętać o oszczędzaniu amunicji. Zaraz po powaleniu wroga puszczamy przycisk fire, bo jak wiemy, wobec trupa nie daje on żadnych wymiernych korzyści. Ponadto Lara może bardzo dokładnie celować w trakcie skakania, więc spróbujcie strzelać w ruchu, co zminimalizuje jej problemy ze zdrowiem.

Broń i amunicja

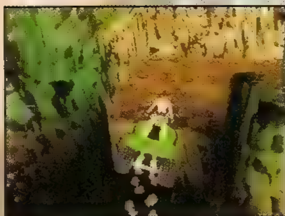
Broń jest rozrzucona na różnych poziomach. Użycie pukawek jest dowolne, ale rozsądnie jest zachowywać większą i lepszą broń dla większych i gorszych przeciwników. Jeśli znajdziesz broń, którą już masz, korzystasz ze znajdującej się tam porcji amunicji.

Jeszcze raz możesz zwiedzić rezydencję Lary przed rozpoczęciem gry. Jest wiele nowych rzeczy do zrobienia i nauczenia. Można pogimnastykować się, poćwiczyć strzelanie na lokaju, pojeździć na rowerze wokół posesji. Rozpoczynamy naszą przygodę w Indiach. Lara prowadzi badania nad legendarnym artefaktem Infada. Skoro więc przebrnęliśmy przez wstęp, przyszedł czas na grę...

DOM LARY

Nie zrezygnowano z koncepcji z poprzedniej wersji, jednak rozbudowano znacznie atrakcje, jakie nas tam czekają, tak że pobyt we własnym domu staje się mini-układem. Rezydencję lekko przemodelowano, a niektóre tereny wyglądają zupełnie inaczej. Tory przeszkód zmieniły się pod kątem nowych umiejętności Lary. Zaczynasz w sypialni - szafa z bronią jest tym razem otwarta (tzn. jest zamknięta, ale nie na klucz:)). Otwórz ją, weź pudełko flar i skieruj się do głównych schodów. W rogu znajdują się drzwi na strych. Przechodząc przez strych, zapal flarę, by znaleźć skrzynię, którą musisz pchnąć dwa razy. Teraz wracaj na dół do biblioteki - pokój obok tego z telewizorem i fortepianem. Kiedy się tam znajdziesz, obróć się w prawo i znajdź książkę wystającą z półki. Wciśnij ją, a ogień w kominku zgaśnie. Wejdź do środka i wspinaj się w kominie. Na górze rusz pudła i weź więcej flar. Otwórz drzwi dźwignią (szybko się zamkną). Drzwi te są na dole holu prowadzącego do sali treningowej wewnątrz domu (drugi tor treningowy jest na zewnątrz). Musisz wykorzystać wszystkie skróty i szybko się poruszać, by znaleźć się tam w określonym czasie. Oto najszybsza trasa: Po włączeniu guzika biegnij w dół, z powrotem na strych i w dół na drugie piętro. Kiedy wyjdziesz, skacz przez poręcz i kontynuuj bieg w dół schodami (bokiem, by usunąć sztachety). Zrób przewrót i biegnij sprintem do drzwi. Jak długo "używasz" sprintu (tylko na prostej), nie powinieneś mieć kłopotu z dostaniem się do piwnicy. Znajdź ruchome pudło, przeciągnij je pod dziurę w suficie i wejdź na górę. Przejdź korytarzem do akwarium. Możesz popływać z rybkami i znaleźć klucz do toru wyścigowego. Otwiera on labirynt z żywopłotu, zmieniony na tor dla Lary.

Przed opuszczeniem domu możesz odwiedzić sekretny pokój. Idź na basen i wciśnij guzik trampoliną, który otworzy drzwi - znajdziesz za nimi dźwignię. Pociągnięcie jej otwiera wejście za tobą na bardzo krótki czas. Musisz pobiec sprintem i skoczyć z obrotem, by przejść pod zamykającymi się drzwiami. Na zewnątrz jest parę rzeczy do zrobienia. Jest tor przeszkód, lokaj w kuloodpornej kamizelce i kasku, jak zwykle z tacą - do postrzelania. Niestety możesz go tylko powalić, pozbyć się go na dłużej nie sposób. Tyle ciekawostek. Jak już sobie potrenujecie i pozwiedzacie, idźcie do głównego wejścia i wciśnijcie "EXIT".



INDIE - DŻUNGLA (THE JUNGLE)

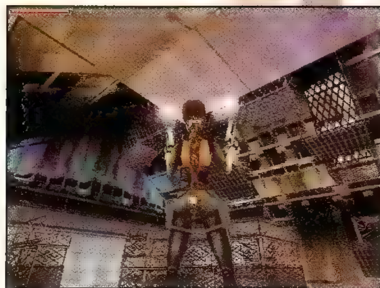
Przed zsunięciem się ze wzgórza skocz nad pochyłością na prawo i ześlizgnij się na skalną półkę. Przeskocz żółtą skałę i kucnij, by znaleźć Sekret #1: shotgun. Zjedź na dół, wskocz na kloc i zabij małpę. Przejdź na płaszczyznę między kolcami i po lewej stronie znajdziesz apteczkę. Uważaj! Raczej na pewno wzruszysz kamienną kulę nad tobą, więc jak tylko usłyszysz rumor, skacz do tyłu lub cofnij się, a unikniesz nieprzyjemności. Skocz między drzewa i weź Save Gema (to taki zielony kryształ - daje ci on full health - czyli kupę zdrówka) oraz Sekret #2: naboje do shotguna. Zjedź na dół i skieruj się przez łuk na lewo. Zbierz następny Save Gem, za nim jest kolumna, po której musisz się wspiąć. Weź naboje po lewej i wróć do ściany po Sekret #3. Flary są w otworze po lewej, a amunicja w trzecim. Teraz ruszaj na prawo przez łuk na obszerny teren. Będzie tam małpka, niezbyt szkodliwa, ale zabij ją jak poprzednią. Powinieneś znaleźć mały krzak, za którym znajduje się korytarz, a w nim dźwignia. Przekręć nią i wróć do drzwi, które są już otwarte. Spadnij do ciemnego holu, ostrza są po twojej lewej. Gdy przesuniesz dźwignię po prawej, musisz szybko wspiąć się do wnęki, bo, niestety, ściana z kolcami się rusza. Kiedy się z tym uporasz, wspinaj się po ścianie przy końcu korytarza do otworu. Tam spuść się po linie i wejdź na sześcienny blok, z niego skocz w korytarz, a znajdziesz następny teren. Jeśli wpadniesz do rzeki, daj się ponieść prądowi, który zaniesie cię do wyjścia. Uważaj na piranie! Piękny, lecz niebezpieczny tygrys zaatakuje, więc wyciągnij broń. Znajdź wydrążone drzewo i rusz dźwignię wewnątrz, a otworzą się drzwi i ponadto okrągły kamień ruszy wprost na ciebie. Zrób unik i podążaj jego trasą do dźwigni otwierającej wrota wokół narożnika. Wejdź do drugiego pomieszczenia i zabij tygrysa. Pójdź w prawo przez rośliny i znajdź naboje na małej platformie po lewej. Przejdź dalej, gdzie wyskoczy na ciebie tygrys. Idź ciągle, aż zobaczysz mgłę unoszącą się z czarnej plamy na środku pomieszczenia. Nie podchodź, bo jest to śmiertelna pułapka. Okrąż to po prawej, wyciągnij broń i przeczołgaj się pod powalonym drzewem i, przed zebraniem Save Gema, zabij tygryska. Jeśli staniesz na końcu drzewa, powinno ci się udać skoczyć, złapać i wspiąć się na drzewo - schował się tam sekret #4. Ale najlepsze jeszcze przed tobą! Spróbuj wrócić żywy! Zawiśnij i spadnij do dołu ze szpicami, pochylając się. Skocz do tyłu i do przodu, ruszaj się w jedną stronę, to unikniesz ostrzy. Kiedy chwycisz broń (koło skał),



wpadnij w tunel i idź przez ostrza. Wyciągnij się stamtąd i wróć na koniec drzewa, skąd przyszedłeś (przyszłaś).

Podążaj korytarzem do półki z kolcami i zabij małpę (przed przejściem z kolcami). Skocz w biegu do zewnętrznego rogu pomieszczenia, wtedy przeskocz na pochyłość powyżej holu i zjedź. Weź "niespodziankę" jak spadniesz i idź na prawo, dopóki nie będziesz mógł podciągnąć się na górę (weź Save Gem.). Wejdź na górę ciemnym przejściem i użyj flary do zabicia małpy i zlokalizowania dźwigni na drugim końcu, otwierającej bramę na dole. Zostanie uruchomiona także pułapka z wielkim otoczakiem, więc zrób fikołka i wybiegnij z przejścia. Kiedy się stoczy, wróć na poprzednie miejsce i znajdź ukrytą półkę nad przyciskiem, wejdź tam i weź Sekret #5: amunicję. Zeskocz. Wróć na dół do dżungli, spotkasz tam małpę, która zaprowadzi cię wprost do pułapki. Kiedy będziesz biegł przez ten teren, kilka kamieni stoczy się na ciebie. Kiedy ostatni (trzeci) spadnie ci na plecy, możesz skierować się w górę, ku krzakom. Trzymaj się prawej, a powinieneś odkryć dziurę za nimi. Weź apteczkę i spadnij do dołu, szybko łapiąc się półki (co by nie spaść na kolce). Podciągnij się i w przejściu znajdziesz Sekret #6: flary i Save Gem. Obróć się i skacz na następna półkę i odwróć się. Skocz ponownie, łapiąc się krawędzi. Wróć na teren z trzema otoczakami i przejdź przez ten obszar, dopóki nie znajdziesz rzeki. Skocz i płyń na prawo, by znaleźć trochę amunicji na brzegu. Skocz na małą wysepkę, z niej skocz i podciągnij się na półkę nad dźwignią (którą masz przełożyć). W pewnej odległości od ciebie otworzą się drzwi. Skacz z rozbiegu (z wyspy) na półkę, obok kolumny i zjedź na linie na dół - skieruj się na lewo. Save Gem jest na szczycie kolumny i stamtąd możesz bezpiecznie ustrzelić parę tygrysów.

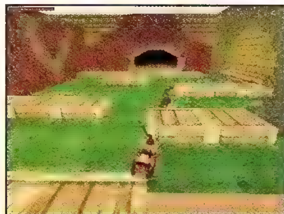
Twoje następne zadanie zaczyna się od wejścia do tunelu na prawo od wodospadu. Musisz zatopić pokój, więc idź



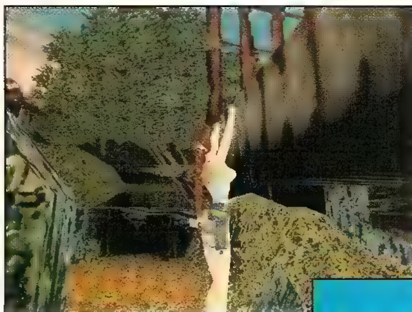
na lewo do ciemnego przejścia. Znajdź flary na średniej półce i idź na prawo, dopóki nie dotrzesz do końca. Pociągnij kamienny blok, aż ukarze się przejście. Wejdź i przełącz dźwignię, która otworzy inne drzwi, znajdujące się za kamieniem, który ciągnąłeś. Wskocz do środka i wróć do poprzedniego pokoju. Wespnij się na wąski most, gdzie będziesz mógł przełączyć dźwignie otwierające jeszcze inne drzwi w innym pomieszczeniu. Wróć do tego pomieszczenia i wejdź w drzwi, a znajdziesz jeszcze jedną dźwignię, która zatopi wiadomy pokój. Teraz popłyń z powrotem do pierwszego pokoju, gdzie możesz przejść przez drzwi między pochodniami i wejść do pokoju, który przed chwilą zatopiłeś. Przepłyń do wodospadu i wyjdź z wody, znajdź przejście za kaskadą i idź do drabiny: właź. Przejdź przez wodospad i wespnij się na drugi przed skokiem na poprzedni (sorry, ale właśnie to musisz zrobić:)). Powinieneś znaleźć dźwignię na samej górze, która otwiera podwodne wrota. Skocz do wody i szukaj zielonego kamienia. Wypłyń i wskocz na wysoką półkę. Przeskocz z rozbiegu na następną półkę, gdzie znajdziesz Save Gem. Wskocz z powrotem do wody i płyń przez wrota, które poprzednio otworzyłeś. Popływaj chwilę żabką, a znajdziesz następny pokój, w którym będą naboje strzeżone przez tygrysa. Kiedy się z tym uporasz, wejdź po drabinie. Idź dokoła, zabij małpę, która ucieka z Kluczem Indra. Weź ten klucz i popatrz w dół na czającego się tygrysa. Załatw gagatka i skocz. Upewnij się, którędy idziesz, bo wokół znajdują się ruchome piaski. Patrz dobrze pod nogi! Dojdziesz do miejsca, gdzie możesz użyć zdobycznego klucza do otwarcia wrót. Więcej amunicji znajdziesz w małej niszy na lewo od nich. Przejdź przez drzwi - Skończyłeś układ!

INDIE - RUINY ŚWIĄTYNI

Skieruj się na ścieżkę za drzewami i zabij żmiję. Jeśli ugryzła cię, musisz użyć apteczki, inaczej trucizna powoli cię zabije (wskaźnik życia zmienia kolor na żółty i miga). Możesz nie leczyć się od razu i biec, zabijając żmije. Nawet jeżeli cię ugryzą, bardziej ci to już nie zaszkodzi. Kiedy wszystkie węże będą martwe, użyj apteczki. Nic nie ryzykujesz, ale uważaj - kontroluj wskaźnik życia! Dźwignia obok jednej ze żmij otwiera drzwi na sąsiednim poziomie. Skocz przez drzwi i zapal flarę. Weź apteczkę i zabij czającego się węża, który chroni wyjścia z korytarza. Na tym terenie w wodzie pływają piranie, a ty mógłbyś znaleźć parę interesujących rzeczy na schodach. Może to zabrzmi dziwnie, ale skocz do wody i szybko płyń do progu, nad którym jest parę centymetrów wody. Wyjdź z wody, kiedy masz jeszcze troszkę mięsa na kościach i idź na ścieżkę. Przekręć dźwignię, by otworzyć podwodne drzwi pomiędzy dwiema zatopionymi półkami. Skocz z powrotem do wody i przepłyń przez wrota. Wyjdź po drugiej stronie z piraniami skubiącymi cię po butach. Wielka góra błota leży dokładnie przed tobą. Kiedy się zbliżysz, powinieneś móc zrobić w tym miejscu płaską półkę (udepcz błocko), z której powinieneś wykonać skok. Skocz, pójdź dookoła na skalny występ po lewej i przeskocz na kamienie. Przejdź wokół dopóki nie znajdziesz otworu przy drugim wodospadzie. Złap Save Gema. Przeskocz z rozpędu na drzewo. Przejrzyj konary w poszukiwaniu amunicji i flar - po wszystkim wracaj. Ponownie skocz, tym razem na lewo podciągając się na półkę. Następny skok z rozpędu umieści cię przy wodospadzie, skąd możesz pójść w górę do drugiego. Pełzaj dopóki nie będziesz mógł stanąć i bezpiecznie zeskocz na następny obszar. Na lewo jest skalna półka, której potrzebujesz do skoku (z równoczesnym podciągnięciem się na wyższą). Wpełznij do jaskini i uważaj na dwie żmije, które blokują wyjście z rampy. Na następnym terenie jest posąg i kamienny blok po prawej, który masz pociągnąć. Znajdziesz za nim trochę naboi, weź je, wejdź do otworu za blokiem. Kiedy przejdziesz, posąg ożyje, więc biegnij dla bezpieczeństwa. Kupa błota zaprowadzi cię do półki z Save Gemem. Okrąż pokój i wyciągnij shotguna zza pazuchy (posąg będzie nachalny). Po walce szukaj dziury w podłodze i wpadnij w nią, znajdziesz tam dźwignię otwierającą wrota. W końcu rusz blok przy dźwigni i wejdź na następny teren. W powietrzu jest pełno zatrutych strzał, ale Lara potrafi się na szczęście czołgać. Szybko wejdź do najbliższej dziury i weź sekret # 1 (apteczkę). Pospiesz się i wyjdź uważając na toczące się kamienie, które mogą cię zgnieść. Czołgaj się cały czas, aż miniesz teren, gdzie hulają strzałki i zbierz takie rzeczy jak naboje, apteczka i flary, przed powrotem do pokoju z posągiem. Wejdź przez drzwi i ostrożnie przejdź przez muł. Cały czas się ruszaj, to nie zatoniesz. Wyjdź po drugiej stronie i skocz z rozbiegu, chwytając następną półkę. Idź w dół korytarzem, znajdź dźwignię, która otwiera najbliższe drzwi. Wejdź do następnego pomieszczenia i szybko przeskocz huśtające się ostrza. Wtedy sprintem biegnij, żeby nie zgniotła cię ściana z kolcami. Na górze schodów znajdziesz klatkę, za którą jest dźwignia otwierająca drzwi powyżej. **Nie przekładaj jeszcze dźwigni!** Najpierw odciągnij blok od ściany i popchnij go w lewo. Wejdź na niego i skocz chwytając się i wciągając na półkę. W rogu jest drabina. Wskocz i wciągnij się po drabinie, a znajdziesz sekret # 2: pokój pełen odpowiednich przedmiotów. Przekręć dźwignię i zejdź w dół na główną podłogę. Teraz możesz przekręcić tamtą dźwignię obok klatki i popychać blok. Wejdź na niego i wskocz na półkę. Przejdź przez drzwi i wskocz do wody. Wciśnij dźwignię, otworzysz następne drzwi - przepłyń przez nie. Nad tobą są zamknięte wrota, więc płyń dalej, dopóki nie znajdziesz dwóch dźwigni. Przełącz obie, by otworzyć drzwi w suficie i wypłyń w górę dla zaczerpnięcia oddechu. Skocz na teren i przełącz obie dźwignie, które przeciwdziałają zianiu ogniem przez posąg. Wspomniane dźwignie otwierają czasowo drzwi, gdzie możesz dostać kilka przedmiotów znanych jako sekret # 3. Jeśli popatrzysz uważnie, zobaczysz ukrytą, zalaną platformę. Ogień może sprawić, że ją zobaczysz wystarczająco dokładnie - skocz i wciągnij się na nią, gdzie możesz przełączyć dźwignię. Zejdź w dół i złap Save Gema, przebiegnij przez drzwi po lewej (drzwi te są otwarte czasowo - więc spiesz się, bo będziesz musiał powtarzać to wszystko od nowa). W tym korytarzu stoją klatki na każdym końcu. Jedna po prawej ma kolce. Przełącz znajdującą się najbliżej dźwignię, by otworzyć klatkę na końcu holu. Przełącznik ten ruszy również klatkę z kolcami (będzie poruszała się na ciebie). Pobiegnij w dół holu za otwartą klatką i chwyć Klucz Ganesha'y. Przejdź przez wrota i poczekaj, aż miną cię ostrza. Kiedy będziesz bezpieczny, wróć do holu i weź amunicję i apteczkę spod dźwigni. Wróć do poprzedniego pokoju z bajorkiem mułu. Przejdź przez nie, wespnij się i idź do przejścia na prawo. Powinieneś znaleźć trochę flar, które naprawdę będą ci potrzebne. Wejdź po schodach i wróć, kiedy kamień zacznie toczyć się na ciebie. Wskocz do alkowy po lewej. Znowu wejdź po schodach, aż znajdziesz dwoje drzwi i dziurę w podłodze. Odnogi ścieżki zwiedzimy obydwie, ale w lewej jest pułapka, więc zaczniemy od prawej. Jeżeli wejdziemy do prawej, uruchomi się pułapka w lewym korytarzu. Przełącz dźwignie i wejdź w drzwi. Oprzyj się pragnieniu zwiedzenia dziury w ścianie, jeśli nie nagrałeś etapu gry. Pójdź w górę przejścia, dopóki nie znajdziesz dużego pokoju z posągami, Save Gem i podłogą z krat. Idź dalej wzdłuż holu i zabij tę paskudną małpę, która ucieka z twoją apteczką. W końcu zejdź, zawieś się i zsuń się po ścianie na piętro poniżej. Powinieneś się teraz znaleźć w pokoju z martwą statuą (wcześniej ją wykończyłeś). Wejdź na górę piachu i po niej na półkę, gdzie zobaczysz dwie dźwignie. Naciśnij je, a otworzą się drzwi poniżej. Wróć na podłogę i idź przez drzwi do następnego pokoju. Omiń dół i idź do następnych drzwi, gdzie będziesz potrzebował przepłynąć do dźwigni. By uniknąć śmiertelnie groźnego ognia posągu lub jeśli nie daj Boże cię poparzy, po prostu skocz do wody. Kiedy przełączysz dźwignię, otworzysz podwodne drzwi. Jednak musisz się upewnić, czy możesz przez nie przepłynąć, ponieważ z odległej ściany strzelają strzały.



Weź apteczkę z brzegu i skieruj się na trawiasty występ, gdzie znajdziesz drabinę prowadzącą do półki za tobą. Kiedy osiągniesz tę półkę, zrób salto do tyłu - wtedy skocz z rozbiegu na następną półkę naprzeciwko ciebie. Skocz na kolejną, odwróć się i wespnij po ścianie. Odwróć się jeszcze raz, skocz na kolejny występ skalny. Rozejrzyj się za występem skalnym, na którym będzie wylegiwał się wąż. Zabij go z miejsca gdzie jesteś i skocz na jego miejsce.



zanikać, wtedy puść się pędem przez nie i odwróć się w ostatnim momencie przed tym, jak zapali się znowu. Teraz powinieneś być w następnym pomieszczeniu z inną statuą, która ożyła, gdy wszedłeś. Zabij ją, tak jak poprzednią i weź jej miecz. Wejdź na półkę z wielorękim posągiem, a drugi posąg ożyje poniżej. Zabij go i weź jego miecz. Wtedy wróć do poprzedniego posągu i włóż dwa miecze do jego pustych dłoni. To otworzy wyjście z tego pokoju. Tutaj czołgaj się, aż dotrzesz do następnego pomieszczenia. Zeskocz na podłogę, wejdź do kolejnego pokoju, gdzie inny posąg ożyje, gdy zbliżysz się do środka platformy. Kiedy załatwisz gagadka, możesz wziąć klucz Ganeshy ze środka pokoju. Skieruj się ku drzwiom, które odtworzą się przed tobą. Oświetl plac flarą i biegnij do pomieszczenia - przełącz dźwignię znajdującą się na jego drugim końcu. Sufit z kocami zacznie się obniżać, więc szybko przełącz drugą dźwignię, by otworzyć podłogę z kraty i spaść na dół. Poniżej jest drugi klucz Ganesha'y i drzwi, które otworzą się, jak tylko weźmiesz klucz. Teraz wróć tam, gdzie zdobyłeś pierwszy klucz. Idź do następnego pokoju - do save Gema (i dołu wypełnionego wodą). Bardzo silny prąd będzie próbował znieść cię na ostrza, więc szybko płyń na prawo albo na lewo i zmień dźwignię, obok ostrzy. Płyń z powrotem do innej dźwigni, która osłabia prąd wody. Teraz możesz podnieść klucz Ganeshy (zanim wypłyniesz). Przejdź przez ścianę z trzema kluczami i użyj swoich ciężko zdobytych kluczy do otwarcia wrót na szczycie schodów. Otwórz je, wejdź przez drzwi i zakończ ten poziom.



Następny skok zaprowadzi cię do pokoju z toczącym się kamieniem. Odskocz na lewo (za pułapką z zatrutymi strzałami). Przeczołgaj się pod strzałami i weź apteczkę. Potem skocz i złap się, by sięgnąć po Save Gema we wnęce. Wróć do dziury i skocz w dół w jakiś róg. Idź przez ostrza, kucnij i przeczołgaj się przez tunel, aż znajdziesz mały pokój z sekret # 4: amunicja strzeżona przez węża. Skocz do wody poniżej i wróć na teren, gdzie ostatnio złapałeś Save Gama. Ruchomy blok w rogu może być pchnięty, co ujawni drugi blok, który popchnij kilka razy. Powinieneś wówczas znaleźć ukrytą dźwignię. Przełącz ją, a zatopisz dziurę. Idź do następnego pomieszczenia. Dwa kamienie zaczną się toczyć na ciebie, kiedy wejdziesz. Wybiegnij sprintem i skieruj się na lewo, gdzie skoczysz przez dół wypełniony ostrzami. Spójrz w dół do dziury i zobacz, gdzie są ostrza, a gdzie woda. Oczywiście powinieneś skoczyć do wody i wpłynąć do następnego pokoju z następnymi posągami ziejącymi ogniem. Powinieneś teraz być nad dołem, który właśnie zatopiłeś, więc skocz do niego i zapal flarę i przełącz dźwignię (otwierającą wrota). Płyń w dół korytarza, by zdobyć drugi klucz Ganesha'y. Wyjdź na zewnątrz i z tego terenu.

Następne pomieszczenie ma dwoje zamkniętych drzwi z dwoma dziurkami na klucze - które ty powinieneś mieć przy sobie. Wejdź w drzwi (które otworzyłeś). Uwaga, sufit z kolcami sunie na ciebie! Biegnij do ściany i wespnij się po drabinie - znajdziesz tam następny Save Gam. Blok w prawym rogu jest ruchomy i trzeba go pociągnąć. Możesz z niego skoczyć na półkę skalną (z rozpędu) do dźwigni powyżej. Obróć się i skocz z rozpędu na następną półkę - przekręć dźwignię, która otwiera wrota. To także spowoduje, że dwa kamienie potoczą się do pomieszczenia. Możesz ich jednak łatwo uniknąć, skacząc w inną stronę. Za drzwiami są dwie drogi, każda strzeżona przez posąg ziejący ogniem. Możesz uniknąć płomieni przez precyzyjną koordynację i szybki sprint. Poczekaj aż płomienie zaczną



INDIE - RZEKA GANGES

Skuter czterokołowy (cuad-bike) czeka na ciebie po prawej jak tylko zaczniesz ten poziom, ale nie wsiadaj jeszcze na niego. Idź w górę rampy, zeskocz i zawiśnij. Potem zejdź w dół po drabinie na lewo. Czeka cię teraz trudna seria skoków z rozbiegu. Uważaj na koordynację, skacz tak dobrze, jak potrafisz. Odskocz w tył z dolnego pola, po małej przerwie (odsapnij) ponownie odskocz z rozbiegu, by zdobyć sekret # 1. Jesteś w tajemnym pokoju. Rozejrzyj się za pierwszym bajorem i skacz do niego. Potem zrób to jeszcze trzy razy i idź łukiem, aż znajdziesz płaski teren i paczkę naboi. Teraz idź z powrotem do cuad-bike. Podkręć gaz na maks. Daj mu ekstra kopa, kiedy zbliżasz się do przepaści.

Gdy natrafisz na mały dół, powinieneś znaleźć drabinę. Prowadzi ona w dół do sekretu # 2. Wsiadaj z powrotem do cuad-bike i krąż wzdłuż półki (rozpęd jest ci potrzebny do długiego skoku). Po skoku dotrzesz do złotych drzwi, które będą zamknięte. Zostaw pojazd. Rozejrzyj się. Na ścianie, obok rampy, przez którą przed chwilą skakałeś (po prawej) ujrzysz przejście. Biegnij i skocz w nie. Pełznij wzdłuż korytarza, dopóki nie będziesz mógł wstać. Zabij dwie żmije ukryte w ciemnościach. Powinieneś dojść do dziury, przeskoczyć ją i dojdź do dźwigni bronionej przez małpy. Naciśnij ją - otworzy ci ona drzwi. Wracaj do samochodziku. Jedź dopóki nie zobaczysz Save Gema. Tutaj musisz zostać na głównej drodze. Gdybyś poszedł w prawo, miałbyś lepszy skrót do końca gry, ale opuściłbyś kilka sekretów i zrujnowałbyś szansę na granie w tajnym poziomie bonusowym. Jeśli jednak chcesz skorzystać ze skrótu, podaję krótką instrukcję, jak o zrobić.

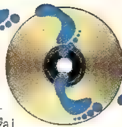
SKRÓT: Zjedź pojazdem i przeskocz przez rzekę. Wylądujesz w tunelu, gdzie przybiegną za chwilę małpy z apteczką. Zabij je i idź dalej korytarzem, dopóki nie natrafisz na zielone urwisko z dwoma otworami. Zwiedź oba te tereny i uważaj na węże. Wyższe wyjście prowadzi do małego pokoiku, gdzie musisz się czołgać i znaleźć pierwszy klucz do wrót. Czołgaj się dalej korytarzem, do miejsca, gdzie wiele małp pilnuje zamka do wrót. Potrzebujesz skoczyć i złapać się półki na końcu holu, by wyjść na zewnątrz do wrót i śmiertelnie niebezpiecznych, ruchomych piasków. Zabierz Save Gema i znajdź stromą pochyłość - skocz na nią. Kiedy zjedziesz, zeskocz z pochyłości, znajdź kolumnę - wciągnij się na nią. Skacz przez gałęzie i wejdź do otworu w ścianie, gdzie zobaczysz półkę. Zabij wszystkie małpy, które się znajdą na twojej drodze i wówczas skocz parę razy na lewo (znajdziesz amunicję). Na prawo jest budynek z drugim kluczem do wrót - zaatakują cię małpy. Miej na oku posąg ziejący ogniem - kiedy będziesz schodził w dół, przełącz dźwignię i otwórz drzwi na zewnątrz (uważaj na małpy). Wróć do holu z dźwignią i kłódką i otwórz wrota. Wróć na "samochodzik" i jedź do góry, przeskakując z rozpędu ruchome piaski. Przejedź wokół budynku, w którym znalazłeś drugi klucz i skieruj się w dżunglę nad rzekę. Przeskocz przez rzekę, by wrócić na główną ścieżkę. Troszkę szybciej - ale bez kilku sekretów.

Idź wzdłuż prawej strony rampy i daleko skocz. Zmuś swój Quad-bike do zjeżdżania powoli, albo będziesz miał fatalny wypadek. Podążaj dalej w górę i skręć w prawo. Powinieneś być teraz w ogromnym pomieszczeniu z dużą dziurą pośrodku. Przejedź wokół niej i wjedź na rampę na zewnątrz. Zatrzymaj się po prawej, kiedy dojdziesz do szczytu i zejdź z pojazdu. Przejdź na rampę i powinieneś zobaczyć następny sekret. Możesz też znaleźć amunicję na półce, wtedy skocz i podciągnij się - zdobędziesz sekret # 3: harpun i Save Gema. Wróć do pojazdu i podążaj wzdłuż rampy, aż trafisz na miejsce, gdzie ujrzysz dwie odnogi. Obie prowadzą na ten sam teren z Save Gemem. Jadąc dalej, przygotuj się na skok, ale uważaj - możesz spaść do wielkiej dziury pośrodku rampy. Zdobądź Save Gema i przygotuj się do pójścia po następny sekret. Zsuń się po ścianie, po najbliższej drabinie. Z wierzchołka urwiska powinieneś zobaczyć seret na półce po lewej. Pójdź wzdłuż tej półki i przeskocz z rozpędu na następną. Rozpędź się i skocz ponownie na pochylnię. Złap się i wciągnij. Kucnij po sekret # 4. Żeby wyjść, skocz z powrotem na pochylnię i jeszcze raz w tył. Z półki powyżej wodospadu powinieneś zobaczyć mały występ na prawo. Skocz w dół, na niego i szybko odwróć się - zabij trzy sępy, które cię zaatakują. Znajdziesz trochę amunicji i sekret # 5. Rozpędź się i skocz, złap się półki po prawej i wciągnij się na nią. Idź do wody, przejdź przez wodospad i wespnij się na skały, żeby skończyć ten etap.

INDIE - JASKINIA KALIFA

Ten etap jest wielkim labiryntem, więc postaram się być dokładny w moich wskazówkach. Jest tu wiele przejść, możliwych do zwiedzenia. Przedstawię tylko miejsca potrzebne do ukończenia etapu.

Na pierwszym skrzyżowaniu idź w lewo, aby znaleźć flary. Na następnym skręć w lewo czołgając się - po prawej stro-



nie jest ślepa uliczka. Kiedy dojdziesz do holu, idź dookoła, dopóki nie znajdziesz dziury w podłodze. Wskocz do niej i weź flary - wyjdź stamtąd i wróć na początek poziomu - skręć w prawo. Przepełźnij i zbiegnij w dół rampy, bo za plecami masz już potężny kamień. Powinieneś biec sprintem, by mu uciec, ale bądź gotowy do zrobienia ostrego zakrętu na dnie rampy, by uciec z trasy kamienia. Teraz wyjdź na prawo, żeby zwiedzić przejście. Zauważysz małą wnękę po prawej. Powinieneś zapalić flarę, żeby ją oświetlić. Zejdź w dół pomieszczenia, a kiedy usłyszysz toczący się kamień, zrób salto, by uniknąć zmiażdżenia. Teraz możesz iść w dół. Skocz i złap się półki. Przepełźnij do następnej serii przejść. Uważaj na węże w lewym rogu. Wróć (tam, gdzie pełzałeś) i schodź w dół, w prawe przejście do zakrętu w lewo. Znajdziesz się w ślepej uliczce z nabojami do shotguna. Wróć do trzeciego skrzyżowania i wybierz ścieżkę naprzeciw niskiego przejścia (albo skręć w prawo). Idź pomieszczeniem dopóki nie zauważysz podniesionej części podłogi. Spójrz w lewo, powinieneś zobaczyć blok, który możesz popchnąć (za podniesioną podłogą). Odsłoni on ci przejście po prawej. Idź dalej w dół i skręć w prawo na następnym skrzyżowaniu. Teraz jeszcze raz skręć, tyle że w lewo (na kolejnym skrzyżowaniu) i ostatecznie w prawo. Powinieneś dojść do ślepej uliczki z dziurą w podłodze. Wskocz do niej i idź tym pomieszczeniem prowadzącym do niskiego przejścia. Idź przez nie, by dojść do skrzyżowania. Idź w dół dopóki nie trafisz do pokoju z flarami, otworem w podłodze i Save Gemem. Przeskocz przez dziurę, żeby wziąć "Gema" i skocz do otworu. Ups! Dookoła czają się cztery węże! Będziesz bezpieczny tak długo, dopóki stoisz na roślinach w środku pokoju. Więcej węży czeka na dwóch rampach na drugim końcu pokoju, a dreszczyku emocji doda ci toczący się kamień. Najlepiej ominąć kamienie i dopiero wtedy zabić węża. Jeżeli spróbujesz zrobić dwie rzeczy naraz, prawdopodobnie zostaniesz ugryziony. Kiedy zabijesz żmije, idź wzdłuż holu, gdzie wtoczył się kamień i weź apteczkę oraz Save Gema. Ześliźnij się wzdłuż rampy i przywitaj Szefa. Idź na prawo i bądź przygotowany do wielu skoków i strzałów. Zawsze bądź tyłem do ściany, cały czas ruszaj się albo skacz, aby uniknąć jego naprowadzanych pocisków. Kiedy padnie, możesz wziąć broń i granaty z półki. Idź do centrum platformy. Weź Artefakt Infada i zakończ swoją przygodę w Indiach.

LONDYN - WYBRZEŻE TAMIZY

Kiedy zaczniesz przygodę w Londynie, sprawdź nachyloną ścianę po prawej, gdzie znajdziesz pierwszy sekret. Rozpędź się i przeskocz przez ścianę. Weź amunicję i Save Gema przed użyczeniem pudła, dzięki któremu przeskoczysz przez mur. Spadnij w dół i skocz przez żuraw i ponownie skok: na przeciwwagę. Ostatecznie skocz i złap się drabiny. Omiń ostrze i skocz na pochyły dach. W końcu przejdź przez wspomniane ostrza, zabij szczury i weź sekret #1. Wróć na żurawia i na początek poziomu. Zawiśnij pod przejściem (na łapkach) i idź, aż zobaczysz rampę i dźwignię pod sobą. Zeskocz na pochylnię, wtedy skocz i złap się następnej półki. Zabij faceta i zabierz mu Klucz od Pokoju Kominkowego. Wróć na półkę, zejdź w dół i złap się występu poniżej. Wciśnij przycisk, żeby otworzyć wyjście i wtedy idź w prawo, żeby wydostać się stąd. Wróć do zwodzonych drzwi i przekręć dźwignię, potem skocz na poziom niżej. Powinieneś zobaczyć półkę, ponad zielonymi drzwiami i w tym samym momencie zaatakuje cię kruk. Kiedy go załatwisz, przejdź wzdłuż półki. Znajdź dwa niskie przejścia. Drugie zawiera sekret # 2. Teraz wróć na półkę z zielonymi drzwiami i wespnij się do ciemnego przejścia i idź w prawo. Wciśnij przycisk i wróć przez niskie przejście, by znaleźć drugi przycisk poruszający podium. Idź na koniec półki i bezpiecznie zeskocz na pochyłość poniżej. Idź po ziemi. Zabij snajpera i zabierz mu flary, łap Save Gema. Wtedy wespnij się na stertę pudeł. Znajdź i użyj drabiny by wrócić na początek tego poziomu. Przełóż dźwignię i skocz do tyłu przez półkę powyżej zielonych drzwi. Przejdź na prawo i idź ścieżką dopóki się nie rozdzieli. Posuwaj się dołem, powinieneś wejść na scenę poniżej.

Na prawo jest przycisk, który widziałeś wcześniej. Wciśnij go, by podwyższyć scenę - możesz teraz wejść do pokoju kominkowego. Skocz z rozbiegu na scenę i złap się w powietrzu, uważaj, żeby nie zranić głowy o zasłonę. Kruk będzie chciał zrobić ci krzywdę, więc możesz wejść dopiero wtedy, kiedy go zabijesz. Chwyć Save Gema i wciśnij przycisk, który spowoduje ogniste strzały w pokoju. Przebiegnij przez ten pokój bardzo szybko. Skocz ze sceny i wróć na główną drogę. Wróć na rozdroże i idź tym razem górą. Powinieneś zobaczyć szyb, który w tej chwili jest otwarty dzięki temu, że przełączyłeś przycisk w pokoju. Przed tym jak tam skoczysz, weź amunicję z półki powyżej. Skocz, złap się i wciągnij, spójrz w lewo.



Zjedź w dół pochylni i zeskocz na półkę. Skocz w dół, by zebrać sekret # 3: rakietę. Idąc pasażem podskocz w górę i podciągnij się na półkę z Save Gem. Idź dalej w dół, weź apteczkę i skocz do następnego pomieszczenia, gdzie strażnik zwróci twoją uwagę. Jesteś w tej chwili w pomieszczeniu kontroli wody (gdybyś był ciekawy) i jest tam prześliczna łamigłówka do rozwiązania.

Są dwa zbiorniki: jeden pełny, drugi pusty. Jest także droga w lewo, ale nie możesz tam jeszcze iść. Przełącz dźwignię, by zapełnić zbiornik, wtedy skocz i przeskocz w dół. Płyń do dna, weź parę przedmiotów i przełącz drugą dźwignię otwierająca drzwi w zbiorniku numer dwa. Wróć na górę i przełącz dźwignię znowu, by zmniejszyć poziom wody w zbiorniku, który właśnie otworzyłeś. Skocz do niego i przepłyń niebezpieczne ostrza. Idź dalej przez przejście za wentylatorem i poszukaj niskiego przejścia, gdzie główny hol kończy się ślepą uliczką. Skocz w dół do przejścia poniżej i wejdź do ciemnego pomieszczenia. Pociągnij pudło i pchnij je wzdłuż drogi, co



spowoduje, że generator rozbije panel na ścianie. Bądź ostrożny i zawsze cofaj się po każdym ruchu pudła (tak na wszelki wypadek). Powinieneś znaleźć Save Gema obok przełącznika. Po zmodyfikowaniu odpowiedniego systemu, szklany panel w pokoju kontroli wody podniesie się i będziesz mógł dostać się do przycisku. Teraz powinieneś wejść do czerwonego holu po lewej. Idź wzdłuż holu i przepłyń, by zabić strażnika i wcisnąć przycisk (do podniesienia drugiego szklanego panelu). Wróć do pokoju kontroli i zawieś się na rękach (zawiśnij przy suficie), żeby przejść nad pustym zbiornikiem. Po tym jak wciśniesz drugi przycisk, wróć do zbiornika, nad którym wisiałeś i przepłyń w dół podwodnym tunelem, gdzie znajdziesz harpuny. Kiedy wejdziesz na otwarty teren, weź przedmioty i idź do holu. W przejściu miń ostrza i skacz na pochylnię, potem wskocz na ścianę. Uważaj na snajpera w katedrze, który ochrania ostatnie dwa sekrety. Znajdź i pchnij ruchomy blok, który jest ci potrzebny do wspięcia się na półkę powyżej. Powinieneś znaleźć apteczkę: sekret # 4. Skocz z rozbiegu na odległą pochylnię, a znajdziesz klucz do katedry potrzebny ci na poziomie bonusowym. Przed opuszczeniem katedry sprawdź płot po lewej i znajdź otwór w podłodze. Zejdź w dół po drabinie i idź ścieżką dalej do sekretu # 5 (apteczka). Skończyłeś etap.

LONDYN - ALDWYCH

Na początku złap się półki, wciągnij - dostaniesz naboje do shotguna. Zeskocz do metra. Wejdź na górny teren, gdzie znajdziesz kilka przedmiotów. Zabij wszystkie szczury. Idź dokoła i wyciągnij pudło. Wskocz w miejsce, gdzie ujrzysz budki biletowe. Znowu zabij te przeklęte szczury, idź na górę do otworu powyżej budek, gdzie znajdziesz klucz. Wyjdź przez drzwi i dalej na ruchome schody po prawej. Skocz przez poręcz i idź przez drzwi. Przycisk w pokoju zapala światło, dzięki któremu zobaczysz pieniążek (pens) leżący koło torów. Zeskocz na niższy tor i biegnij sprintem - skocz na prawo, by uniknąć nadjeżdżającego pociągu. Powinieneś teraz być w czerwonym pokoju, który będziesz oglądał wiele razy podczas tego etapu. Weź wszystkie przedmioty i wejdź na górę po drabinie. Skocz na półkę (z tyłu). Złap się rękoma sufitu, skręć w prawo, trzymaj się niczym Tarzan, idź i puść się przy ścianie. Skocz do pomieszczenia. Przejdź boczną drogą w lewo, aż ujrzysz pod sobą pochyłą podłogę. Zjedź, skocz i złap się półki, przejdź w prawo, gdy ostrze opadnie. Kiedy pójdziesz w prawo, skocz i złap się półki - podciągnij się. Ponownie skocz: tym razem w tył z obrotem i złap przeciwną półkę.

Jeszcze jeden zeskok na półkę i masz sekret # 1.

Wróć do wyższego pomieszczenia. Wyjdź na półkę i zrób krok w bok - wówczas skocz na blok, kiedy płomienie będą gasły. Wejdź do góry i przełącz dźwignię by otworzyć drzwi w czerwonym pokoju i jednocześnie aktywować inną pułapkę. Idź w górę do sali nad peronem. Zabij gryzonie i zbierz przedmioty przed skokiem na peron (w dół). Wróć do czerwonego pokoju niższym torem i wespnij się do drzwi (pułapki). W tym pokoju musisz zabić faceta i znaleźć drogę do zejścia na dół. Przeciągnij pudło i wejdź odsłoniętym wejściem. Idź w dół tą drogą dopóki nie dojdziesz do zielonego terenu z dwoma przyciskami. Wciśnij lewy i sprintem pobiegnij do środka, dalej w prawo do innego pomieszczenia. Znajdziesz tam Klucz Salomona. Kiedy będziesz wracał przez czerwony pokój, podwieś się pod sufitem i za pomocą swoich silnych rączek dotrzyj do drugiego pomieszczenia. W górze znajdziesz drugi Klucz Salomona. Idź z powrotem i kup w budkach bilet (za znaleziony wcześniej pieniążek). Zjeżdżasz schodami ruchomymi - patrz cały czas na drugi pas transmisyjny i zabij wszystkich na swojej drodze. Kiedy dojdziesz do ślizgawki, powinieneś dalej iść w kierunku kraty. Kiedy ją miniesz, w środku pomieszczenia znajdziesz sekret # 2. Idź w dół torów i zastrzel strażnika po prawej. Zabij go szybko, bo inaczej gość ucieknie i będziesz miał kłopoty z... pociągiem! W małym pokoju znajdź i wciśnij przycisk, by wejść do następnego pomieszczenia. Mała wnęka powinna się otworzyć przy torach, dzięki czemu będziesz mógł zdobyć Save Gema, którego powinieneś użyć przed rozpoczęciem następnej łamigłówki. Znajduje się ona w kolejnym pokoju i wierz mi, jest dość trudna. Wciśnij przycisk po prawej już w środku i idź w dół długiego holu dookoła w lewo (do przycisku). Wewnątrz pokoju, do którego się teraz dostaniesz, zobaczysz następny klawisz. Gdy go naciśniesz, wróć do holu, ponownie idź wokół, aż znajdziesz po prawej kolejny przycisk. Klepnij go i wróć do przycisku, który wcisnąłeś jako pierwszy w tym zadaniu. Jeszcze raz go naciśnij. Powinieneś teraz mieć dostęp do mason's room. Jeśli nie, byłoby miło jeślibyś wcześniej zapisał tę grę.

Pierwszą rzeczą, jaką chcesz z tego pomieszczenia, oprócz Save Gema, jest Uzi. Jest tam kilka wstrętnych paneli podłogowych, które zapadną się, więc uważaj na nie. Ornate Star jest za kurtyną. Możesz biec, by to zdobyć, ale będziesz musiał skoczyć do tyłu, kiedy podłoga się pod tobą zapadnie. Użyj dwóch Kluczy Salomona, by wziąć masoński młotek (Masonic Mallet). Uważaj na atak psów, kiedy będziesz go brał. Powinieneś znaleźć drugie drzwi w pokoju masonów, gdzie będziesz mógł przepłynąć na drugi teren. Biegnij, skacz, złap się szczeliny w ścianie i przesuń się w prawo. Skocz do sufitu i w dół do niskiego przejścia,



aż napotkasz barierę. Zabij szczury i użyj Gwiazdy, by zdobyć sekret # 3. Przygotuj się do walki w holu z ruchomymi schodami. Idź dalej, dopóki nie trafisz na zamknięte drzwi. Użyj na nich Masonic Mallet. Otworzą się, idź aż dojdziesz do pociągu. Zabij strażnika i zwiedź ciemny zakątek dla bardziej użytecznych przedmiotów i sekretu # 4. Wejdź do pociągu i wciśnij przycisk. Wtedy idź przejściem do wyjścia (końca levelu), ale jeszcze nie wychodź z niego. Powinieneś spotkać faceta z latarką idącego wzdłuż torów. Idź za nim ALE NIE STRZELAJ, on jest twoim biletem do ostatniego sekretu w grze. Kiedy przejdziesz do rogu, zostaniesz zaatakowany przez dwóch facetów. Zabij ich i wciśnij dwie dźwignie w małym pokoiku, by otworzyć ostatni sekret w czerwonym pokoju. Przejdź z powrotem drogą przez pociąg, wróć do czerwonego pokoju. Powinieneś teraz widzieć otwarte drzwi z wieloma przedmiotami i mały cel do poćwiczenia po lewej stronie skrzyżowania. To jest sekret piąty i teraz możesz już wyjść.

LONDYN - LUD'S GATE

Ważną rzeczą do zapamiętania jest, że nieśmiertelni są teraz przyjaciółmi bardziej niż mnisi z TR II. Jak długo zostawisz ich w spokoju, tak oni ciebie. Skręć w lewo i ześliźnij się w dół do pokoju poniżej. Wciągnij się na prawą półkę i skocz w dół do szczeliny. Przejdź tam przez kilka ostrzy, wciągnij się tam, gdzie szczelina poszerza się, a znajdziesz ciemne miejsce, znane jako sekret # 1. Wyjdź przez dziurę w suficie. Skocz do rogu, złap się krawędzi pochylni. Wróć nad ostrza. Wciśnij przycisk otwierający zapadnię i idź do przejścia. Weź apteczkę, wespnij się. Kiedy będziesz na górze zielonych drzwi, skocz w tył z saltem na półkę za tobą. W końcu natkniesz się na drabinę. Wejdź na górę, zeskocz łapiąc się występu, na którym znajdziesz sekret # 2. Idź dalej i poczołgaj się do końca przejścia. Znajdziesz amunicję. Czołgaj się z powrotem, aż trafisz w miejsce, gdzie znajduje się ruchomy blok. Użyj sobie - zabij strażnika i rusz blok w inną stronę. Będziesz mógł przejść dalej. Jesteś w "Egipcie". W pobliżu znajduje się drabina. Wespnij się do otworu i idź przejściem. Rusz pudło, żebyś mógł się wspiąć bez skoków do wyjścia. Użyj kolumny, żebyś mógł sięgnąć do wyższej półki po lewej. Zjedź w dół czerwonym, pochyłym pomieszczeniem o pokoju z blokiem. Przesuń go na środek pokoju i wróć do "sali egipskiej". Wespnij się na kolumny, znajdź dźwignię na ścianie po lewej od drabiny. Skocz z rozbiegu, złap się niższego łuku i wyląduj na półce. Przełącz dźwignię. Podwieś się pod sufitem, by dostać się do dwóch wnęk z Save Gemem i znajdź dźwignię, która otwiera drzwi powyżej ciebie. Wyjdź na górę tego pokoju używając drabiny i różnych półek na lewo. Powinieneś wzdłuż drogi znaleźć parę przedmiotów. Na szczycie pochylni będziesz chciał zjechać i skoczyć, łapiąc się ścieżki. Zjedź jeszcze raz i skocz, kiedy zobaczysz podłogę poniżej ciebie. Powinieneś teraz złapać Płyn Balsamujący przed pójściem dalej. Zabij strażnika i wejdź do niskiego przejścia prowadzącego do następnego pokoju. Kiedy wyjdziesz z dużego pomieszczenia, dostaniesz kilka kulek od rewolwerowca. Powstań z klęczek i zabij tego niemiłucha. Już po wszystkim weź rakietę zza drzwi i idź do pokoju Sfinksa. Przejdź pod sufitem do półki i weź Save Gema, skocz na głowę Sfinksa. Idź do lewego rogu i skocz z miejsca na małą półeczkę z apteczką. Wskocz na najbliższą kolumnę, rozpędź się i skocz, chwytając się krawędzi pochylni. Wciągnij się, zjedź. Wtedy skocz na występ skalny, zobaczysz Save Gema i zaliczysz sekret # 3. Kiedy dosięgniesz dna, zabij wrogów i porusz pudła dookoła. Stań na pierwszej półce i wespnij się na jedno z pudeł, by dostać się do wyższego przejścia, gdzie ukryty jest sekret # 4. Skocz i złap się. Teraz zeskocz z niebieskiej półki, rusz pudło, by znaleźć się na początku poziomu, gdzie możesz teraz użyć Płynu Balsamującego na ceremonialnym ołtarzu - dzięki czemu otworzy się następne przejście. Skocz do wody i zlokalizuj UPV. Płyń w prawo, znajdź otwór i do dziury poniżej skrzyni. W środku pokręć się i zastrzel nachalnego krokodyla, który będzie płynął do ciebie. Weź wszystkie przedmioty, nie zapomnij złapać oddechu. Silny prąd wciągnie cię na nowe akweny po prawej. Płyń przejściem do następnego sekretu (przez okno). Pociągnij dźwignię po prawej i wciśnij przycisk, a otworzysz następne przejście na dół.

Płyń wzdłuż przejścia i skieruj się na prawo - znajdziesz się na spokojnej wodzie. Powietrze jest nad tobą. Skręć w prawo i w dół - jest tam pokój z dźwignią (na dole). Obok tego pomieszczenia jest mała wnęka w ścianie z kilkoma przedmiotami stanowiącymi sekret # 5. Wróć pod wodę i wpłyń w dół, do wąskiego pomieszczenia. Wciągnij się na półkę po prawej i stań niżej. Ostatni sekret # 6 jest na dole, po prawej, ale musisz zabić płetwonurka. Powinieneś zrobić to szybko, albo on zamknie ci sekret przed nosem i go nie dostaniesz. Wpłyń do podwodnego tunelu na spory akwen, gdzie jest dużo przedmiotów do zabrania, dźwigni do przekręcenia i drzwi do otwarcia. Powietrze jest dostępne w lewym górnym rogu - musisz zaczerpnąć powietrza przed każdym nurkowaniem. Kiedy przełączysz ostatnią dźwignię, wyjście otworzy się z tyłu po lewej obok powietrza. Kilku płetwonurków będzie tu się kręci, więc wyjdź stąd tak szybko jak to tylko będzie możliwe. Skocz w dół, poniżej ognistych półek i pociągnij dźwignię, by wyłączyć ogień. Uskocz przed tłokiem i przejdź "po suficie" do przejścia w wodospadzie. Użyj klucza do kotłowni, by otworzyć wejście do podwodnego pomieszczenia. Idź wzdłuż maszyny na lewo i zabij paru strażników. Droga skończy się ślepą uliczką, ale niskie przejście jest w pobliżu i prowadzi



do następnego terenu. Skocz z rozbiegu i złap się półki. Kiedy trafisz na purpurową półkę, czas na następny poziom i następnego Szefa.

LONDON - THE CITY (miasto)

Cały ten poziom to wielka walka z Sophia. Staraj się uważać na te momenty, kiedy używa swoich śmiertelnych strzałów. Zaczynasz w biurze a walka rozpoczyna się przy końcu holu. Biegnij na rampę, podciągnij i odwróć. Weź rzeczy z otworu. Wejdź na kolumnę i podciągnij się.
Jeśli trzymasz się z dala od Sophi, powinieneś się natknąć na metalowe pudło i za krawędzią zobaczysz jedyny sekret w tym poziomie. Wróć i zawiśnij ze ściany, zejdź na następną półkę, wciągnij się do wnęki, by wziąć przedmioty i sekret #1. Kiedy będziesz gotowy do powrotu do boju, zejdź na niższy poziom.
Wróć na półkę z metalową skrzynią i znajdź balustradę wyprowadzającą z sekretnego miejsca. Dojdziesz do przycisku, wciśnij go. Zrób salto, by uniknąć nadchodzącego z dołu ognia. Powinieneś odnaleźć otwarte drzwi na dół. Wciągnij się na półkę i idź wzdłuż balustrady na półkę. Poczekaj na dźwięk strzałów Sophi, przed próbą wejścia na drabinę. Na górze wespnij się na prawo i weź apteczkę. Wyczołgaj się.
Biegnij wzdłuż wyższej balustrady i skocz z rozbiegu na odległą półkę. Wespnij się i idź prosto do płonącej skrzyni na ścianie. Włóż kilka naboi do pudła, by wykończyć Sophie (Zośkę :)) raz na zawsze. Jeden z czterech reliktów jest widoczny naprzeciw drogi, ale twoja ścieżka pulsuje elektrycznością. Wróć przez wyższą balustradę do niskiego przejścia i zrób mały skok przez ulicę. Uważaj na elektryczne miejsca i wespnij się na wysokie, drewniane pudło i przejdź na następne. Wespnij się na pudło po prawej reliktu, by znaleźć przycisk głównego zasilania. Wciśnij i bezpiecznie weź swój artefakt. To jest to! Mam nadzieję, że będziesz zadowolony ze swojego pobytu w Londynie!

NEVADA - PUSTYNIA NEVADA

Na początek zmierzysz się z sępami i z żmijami. Po prawej żmija strzeże rakiety. Przebrnij przez wodę i wejdź do przejścia, by znaleźć blok, który można popychać. Weź amunicje i idź w górę ścieżki. Wykonaj dwa skoki z rozbiegu ,a wylądujesz na środkowej pólce, gdzie bezpiecznie znajdziesz się na dole. żmije strzegą sekretu # 1. Nie pozwól im. Nie pozwól im przegonić cię na ostrza za tobą.
Wyjście stąd jest za blokiem, który wcześniej ruszyłeś. Skocz w dół na platformę poniżej, rozpędź się i skocz na półkę. Idź dopóki nie zobaczysz metalowego zsypu, wówczas idź w prawo i skocz na najbliższą półkę. Zabij węża w krzakach i skocz na następną. Biegnij w prawo i zeskocz na następną poniżej. Idź wzdłuż niej, aż będziesz mógł dostać się do apteczki poniżej. Wespnij się z powrotem i idź do skał, gdzie będziesz mógł skoczyć. Spotkasz tam węza, kiedy wejdziesz na górę zsypu, skocz do niego i płyń, dopóki nie będziesz mógł wypłynąć na powierzchnię i wspiąć się d góry. Rozejrzyj się dookoła i wypatrz ścieżkę prowadzącą do wodospadu.
Idź w dół ścieżki i obroń się przed atakami sępów. Będziesz szedł tą ścieżką jeszcze raz, więc skocz i wespnij się, by ominąć pierwszą pułapkę. Idź dopóki nie trafisz na wysoką półkę na poziomie skał. Skocz z rozbiegu przez kanion i później w dół, by znaleźć następny sekret. Zejdź w dół po drabinie (trochę w prawo). Zeskocz z drabiny i złap się po prawej (przyczep się i przesuń w prawo, dopóki nie znajdziesz się w pobliżu półki z sekretem # 2). Skocz do wody, weź wszystkie przedmioty ukryte pod powierzchnią (wnęki obok wodospadu). Wyjdź z wody i wleź na czerwona skałę. Na szczycie rozpędź się i skocz na pochyłość naprzeciw ciebie i idź w dół tą samą ścieżką na druga pułapkę z trzech. Idź wyższym szlakiem tym razem i zabij węża czyhającego w krzakach. Przeskocz skałę, ale uważaj na dziurę w półce. Zeskocz i złap się poniżej, przesuń się w lewo, dopóki nie będziesz mógł wspiąć się na półkę. Skocz i przyczep się do skały powyżej, na rękach przejdź na klif. Wespnij się na niego i idź na lewo. Weź Save Gema i znajdź flary oraz TNT (na pólce poniżej). Wygląda na to, że potrzebujesz klucza do detonatora, więc idź do niego (do wodocpadu). Przeskocz przez kałużę, łapiąc się - jak zjedziesz. Zejdź na półkę poniżej i idź wzdłuż klifu, dopóki nie będziesz mógł zeskoczyć na skałę na zewnątrz i wspiąć się na szczyt. śmiało skocz w tył na płaską skałę, wtedy skocz jeszcze raz i złap się pochyłości pomiędzy dwoma wodospadami. Jak się



podciągniesz, zaczniesz zjeżdżać w dół. Weź amunicję, przed skokiem na występ i przesunięciem się w prawo. Kiedy trafisz na szerokokątną kamerę, zeskocz i skocz w tył przez wodę. Skacz przez platformy i płyń pod prąd. Powinieneś przejść przez dużą jaskinię z kołem młyńskim. Wyjdź na ląd po kamieniu - uważaj na węża, przeczołgaj się pod przeciwległą ścianą i wejdź po drabinie po sekret # 3. Wspinaj się w lewo i zeskocz na podłogę zabijając węża. Wróć na brzeg i rozejrzyj się.
Na lewo od wodospadu jest małe pomieszczenie z elewatorem. Tu znajdziesz klucz do detonatora i faceta strzegącego go. Wejdź na wodospad i idź kanałem na otwarty teren. Uważaj na sępy. Skocz do wody i wpłyń w dół na prawo, gdzie znajdziesz dźwignię otwierającą drzwi prowadzące do pomieszczenia z amunicją. Przełącz następną dźwignię, by otworzyć podwodne przejście - gdzie znajdziesz inna dźwignię ukrytą wzdłuż ciemnej ściany powyżej. Pociągnij ją i wróć przez przejście, wciskając kolejną dźwignię. Znajdź ostatnią wajchę i pociągnij ją - by włączyć młyn. Wróć i weź przedmioty z suchego koryta rzeki. Wykorzystaj wyższą półkę. Powinieneś znaleźć blok, który pomoże ci znaleźć się za wodospadem. Kiedy dostaniesz wszystko, czego chcesz, wróć do elewatora przez młyn - zabij strażnika i weź detonator. Skocz w tył na półkę z TNT. Masz potrzebne przedmioty, ale uważaj na kamień, który czeka - by cię zgnieść. Skocz na prawo po wysadzeniu TNT. Zwiedź zniszczony teren, wspinaj się do góry, aż dojdziesz do następnego miejsca. Idź wzdłuż płotu po lewej i wejdź do ciemnego przejścia. Idź dopóki ścieżka się nie rozdzieli i wciągnij się na wyższe przejście. Skocz do wody i płyń by znaleźć dwie dźwignie ukryte w tunelu za kolumną. Przełóż je obie i wróć na zewnątrz przy ogrodzeniu. Idź w dół dużej jaskini i zabij węża - przed przełączeniem następnej dźwigni w budynku. Skocz w dół do ciemnego przejścia i tym razem skieruj się dolną ścieżką. Zabij strażników, skocz przez ogrodzenie na skrzynię, ale trzymaj się z daleka od elektrycznego ogrodzenia. Załatw strażników, zwiedź sąsiedni budynek, gdzie znajdziesz strażników pilnujących cuad-bike i zamka magnetycznego. Kilka pocisków pozwoli ci wziąć ten pojazd. Użyj skrzyni, by wspiąć się na dach następnego budynku i weź kartę dostępu do generatora. Możesz przejechać albo przeskoczyć pojazdem na dach, poszukaj zamka magnetycznego z kartą dostępu i otwórz drzwi. Skocz w tył i wyłącz elektryczne ogrodzenie, wciśnij przycisk obok głównych drzwi i wjedź tam na swoim pojeździe. Skieruj się w dół jaskini i przeskocz ogrodzenie, by wydostać się z pustyni.

NEVADA - TEREN ŚCIŚLE CHRONIONY

Zaczynasz tą grę, pozbawiony broni, apteczek i wszystkich innych fantów, które udało ci się zdobyć do tej pory. Więźniowie są twoimi sprzymierzeńcami. Pomogą ci zlikwidować strażników (musisz tylko naprowadzić strażników pod ich cele i uwolnić). Wejdź do celi, gdzie znajduje się skrzynia będąca początkiem skomplikowanych sekwencji zdarzeń. Pchnij tę skrzynię a znajdziesz niskie przejście. Przejdź i przepchnij następne pudło, które pozwoli ci wcisnąć poprzednie z powrotem w dół przejścia. Teraz zobaczysz niski tunel po prawej. Popchnij drugą skrzynie dwa razy i przeczołgaj się, by wziąć apteczkę, która jest jednocześnie sekretem # 1.
Wyjdź z celi i skocz na przejście powyżej. Przeskocz z rozbiegu nad ostrzami do następnej dźwigni, dalej znowu na półkę, aż natkniesz się na pułapkę. Powinieneś zobaczyć mały występ w połowie drogi na lewo. Idź w dół przejścia i przeskocz pierwszą pułapkę, wtedy przejdź do małego pomieszczeni i zeskocz przez dziurę, by dostać się do centrum kontroli. Wciśnij przycisk. Po chwili dostaniesz kartę ochrony.
Znajdź jadalnię i wejdź w drzwi po lewej, gdzie zobaczysz duże skrzynię. Pchnij ją pod dziurę w suficie. Wtedy wespnij się i przeskocz przez rurę - znajdź i przełóż dźwignię. Idź do pokoju z czerwoną podłogą i dalej w dół przejściem unikając ostrzy dopóki nie trafisz na dwoje drzwi.
Żółty pokój ma dźwignię gaszącą ogień w kuchni. Wróć i zejdź do kuchni. Otwórz drzwi na drugim końcu. Otwórz drzwi po prawej i biegnij sprintem z powrotem do kuchni w prawo, ■ potem w lewo do holu. Biegnij z powrotem tam gdzie są więźniowie, oni zajmą się strażnikiem. Kiedy będziesz bezpieczny, wróć do drzwi skąd przyszedł strażnik i zwiedź ten pokój.
Powinieneś znaleźć dźwignię otwierającą otwór nad "rusztem". Skocz na występ i przesuń się w lewo. Przeskocz z pochyłości na półkę przez dziurę. Wciągnij się do korytarza. Idź nim do niskiego przejścia dopóki nie spotkasz "domownika" w holu. Idź do zielonego korytarza zwabiając za sobą strażnika. Kiedy on pójdzie w lewo ty możesz pobiec sprintem w prawo i zniknąć mu z oczu przed tym, nim się odwróci. Idź na prawo i uniknij następnego strażnika, biegnąc przez otwarty teren do niższego poziomu więzienia. Otwórz celę, uwolnij więźnia, który zejdzie na dół. Idź za nim aż załatwi strażnika. Weź kartę ochrony otwierającą pobliskie drzwi, idź w dół dużym przejściem. Kiedy spotkasz strażnika, zwab go do lewego holu. Otwórz celę w przejściu. Weź klucz po załatwieniu go. Ten klucz doskonale pasuje do zamka otwierającego drzwi do następnego etapu.
Kiedy wyjdziesz naprzeciw strażnika zrób unik i wejdź do niskiego przejścia czołgając się do dźwigni. Poczekaj na strażnika, idź w prawo i przełącz dźwignię. Przeskocz nad czerwonym laserem i wejdź do holu zanim zabije cię strażnik. Przejdź do następnego pomieszczenia. Bezpiecznie zeskocz na ziemię. Wejdź po drabinie na korytarz ze strażnikiem. Pilnuje on ostatniego sekretu. Wrócisz tu, kiedy będziesz miał więcej broni. Przekradnij się za strażnikiem i wróć do czerwonego przejścia używając karty kontrolnej - wejdź po drabinie. Wciśnij przycisk by otworzyć małe drzwi - jest tam dźwignią zamykająca je. Naciśnij przycisk, inaczej nigdy nie znajdziesz ostatniego sekretu. Teraz po prostu zanurkuj w wodzie i weź Save Gem.

Płyń przez długi korytarz dopóki nie będziesz mógł wyjść i skacz przez lasery, aż trafisz na półkę. Teraz powinieneś być w ładowni, gdzie po lewej możesz się teraz wspiąć na skrzynię. Dzięki temu, znajdziesz się w małym pomieszczeniu, gdzie znajdziesz pistolety i Desert Eagel (Orła Pustyni). Uważaj na śmiertelnie niebezpieczne wieżyczki strzelnicze, kiedy będziesz opuszczał ten pokój. Przejdź na prawo i pobiegnij sprintem dla bezpieczeństwa. Kiedy broń zamilknie wespnij się na skrzynie i idź do ostatniego sekretu.

Przejdź przez drzwi po lewej i idź do głównej platformy. Wtedy idź do miejsca, gdzie jest strażnik i wykończ go. Wejdź kartę Ochrony i otwórz drzwi na końcu holu. Krótkie przejście za nimi prowadzi do sekretu # 2 (miotacz granatów). Wróć do ładowni i tym razem idź w górę pochylni i załatw strażników. Kiedy przejście będzie puste wespnij się po drabinie i znajdź przycisk po prawej. Kiedy go wciśniesz pojawi się więcej strażników. Wiadomo co z nimi zrobić. Wejdź na skrzynię, a trafisz na drugą półkę. Stamtąd przeciągnij się pod sufitem na następna półkę. Zobaczysz strażnika - zabij go i weź jego Kartę by otworzyć drzwi. Zabij strażników i wejdź na wózek, by opuścić ten poziom.

c.d.n. w następnym numerze

Czarny Iwan

producent: Empire Interactive
platforma: PC

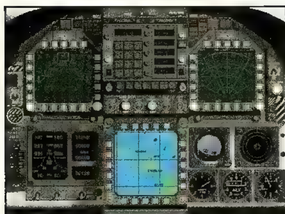
F/A-18 Hornet 3.0

F/A-18 Hornet odbył swą pierwszą publiczną prezentację, jeszcze jako pełnowymiarowy model, w trakcie paryskich Pokazów Lotniczych (Paris Air Show) w 1971 r. Określany wówczas mianem P-530 Cobra miał być myśliwcem kolejnej generacji przedsiębiorstwa Northrop; następcą F-5. Zapowiadany był na lekki myśliwiec, zdolny do przenoszenia dużego obciążenia zewnętrznego, a mimo to przewyższający MiG-17. US Air Force, mimo że nie przekonane o wartości lekkich myśliwców, zgodziło się sponsorować przetarg, w ramach którego dwa projekty miały być zbudowane i oblatane. W kwietniu 1971 ogłoszono finalistów: General Dynamic miał wykonać YF-16 Lightweight Fighter (LWF), Northrop natomiast miał udowodnić wartość swego projektu w kontynuacji idei Cobra - YF-17. Zwycięzca mógł być pewien znaczących dochodów; w czasie gdy oblatywano prototypy, Siły Powietrzne stanowiły rynek rzędu 650 nowych myśliwców, zaś cztery kolejne państwa NATO szukały zmienników dla wysłużonych F-104. Ku zaskoczeniu obserwatorów, przemysłowych projekt General Dynamic okazał się lepszy niż ten prezentowany przez Northrop i ostatecznie wygrał konkurs.

A jednak USAF przeznaczony został inny typ: F-16. Aby wypełnić zobowiązania wobec uczestników przetargu, Kongres nakazał US Navy (Marynarce Stanów Zjednoczonych) dokonać wyboru jednego z dwóch projektów LWF, którego realizacja miała rozwiązać problem poszukiwanego przez nią samolotu myśliwsko-szturmowego (fighter-attack vehicle), znanego jako Navy Air Combat Fighter (NACF) - myśliwiec morski. Wymogi Marynarki były jednak w wielu aspektach znacznie cięższe niż te stawiane przez USAF. Niezbędne było do operacji na lotniskowcach mocniejsze podwozie. Ponadto potrzebna była znacznie większa antena, niż ta, która mogła zmieścić się w którymkolwiek z prototypów. Wreszcie Marynarka żądała producenta doświadczonego w tworzeniu konstrukcji samolotów stacjonujących na lotniskowcach. Sformowane zostały sojusze producentów: General Dynamic rozpoczął współpracę z Vought, a Northrop został zasilony przez McDonnell Douglas. W maju 1975 ostatecznie przyznano nagrodę YF-17, którego pierwszy lot, po znacznej ewolucji, już jako F/A-18 odbył się w 1978 r. Po blisko dwóch dekadach, jego wszechstronność okazała się kluczem do wciąż trwającego sukcesu F/A-18. Po zaniechaniu przez Marynarkę projektu „niewidzialnego" szturmowca A-12 w 1991 roku, ogłoszono program oparty na F/A-18, który miał zastąpić A-6 i - w późniejszym czasie - kosztowne F-14. Założeniem jest, że w pierwszych latach po roku 2000, typowe skrzydło lotniskowca będzie zawierać 36 F/A-18 i 14 Grumman F-14. US Navy i inne państwa zjednoczone w NATO planują zakup do roku 2015 2.500 nowych F/A-18. Legenda trwa.

• QUICK START (SZYBKI START)

1. Uruchom F/A-18 Hornet 3.0.
2. Kliknij na przycisku ustawień (Settings).



3. Kliknij na upodobaniach (Preferences).
4. Wybierz typ kontrolera pod Input Device.
5. Kliknij na przycisku wyboru teatru wojennego (Theater).
6. Kliknij na teatr, w którym zamierzasz latać. Dostępne są do wyboru: Training (trening): misje które umożliwią ci zapoznanie się z podstawami sztuki pilotowania F/A-18 Hornet; Network (sieć): misje obsługujące wielu graczy, pozwalające na latanie z i przeciw twoim przyjaciołom; Kuwait Tour (kampania kuwejcka): kampania „prawdziwych" misji z ich określonymi celami, punktacją i odznaczeniami.
Red Flag Missions: zaawansowane misje treningowe w Zatoce Perskiej.
7. Kliknij na jarzącym się przycisku Preflight.
8. Wybierz zestaw uzbrojenia odpowiadający profilowi misji.
9. Kliknij na przycisku Fly (lot).
10. Zwiększaj lub zmniejszaj siłę ciągu przez wciskanie „+" lub „-".
11. Samolot jest w stanie oderwać się od ziemi po osiągnięciu odpowiedniej prędkości (około 140 węzłów).
12. Wsuń podwozie naciskając klawisz „G".
13. Dobierz i uzbrój broń Powietrze-Powietrze (Air-to-Air) wciskając „[„.
14. Dobierz i uzbrój broń Powietrze-Ziemia (Air-to-Ground) wciskając „[„.
15. Zwalniaj zaczepy/odpalaj za pomocą „ENTER" lub przycisku manetki.
16. Opuść symulację i powróć do ekranu początkowego wciskając „SHIFT ESC".

• Punktacja

Wartości awansów na kolejne stopnie.
Poniższa lista ukazuje ilość punktów wymaganych do uzyskania określonego stopnia:

Stopień	Wymagana ilość punktów
Ensign	0
Lieutenant Junior Grade	5000
Lieutenant	12000
Lieutenant Commander	25000
Commander	45000
Captain	75000

Punkty przyznawane są za każdy zniszczony cel w trakcie misji. Wartości punktowe celów zależne są od ich znaczenia. Dodatkowo przyznawane są punkty bonusowe:
+4000 punktów za wykonanie założeń misji,
+2500 punktów za bezpieczne wylądowanie po zaliczeniu misji,
-2500 za nieudane lądowanie (lub rozbicie) samolotem na przyjaznym terytorium (Red Zone - czerwona strefa).

SYSTEMY NIEZALEŻNE

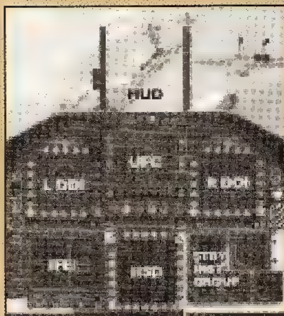
F/A-18 Hornet opiera się na jednym z trzech „Trybów Głównych":
- Główny Tryb Nawigacyjny (NAV)
- Główny Tryb Powietrze-Powietrze (A/A)
- Główny Tryb Powietrze-Ziemia (A/G)

Mimo że wiele systemów awioniki zależnych jest od aktywnego Trybu Głównego, to istnieją również systemy, które działają całkowicie niezależnie od ustawień Trybów Głównych.

AWIONIKA, STEROWANIE I WYŚWIETLACZE

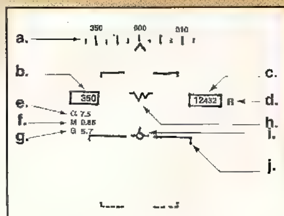
F/A-18 Hornet 3.0 wiernie oddaje wszystkie główne czynniki i funkcje wpływające na awionikę F/A-18. Ta część objaśnia znaczenie podstawowych przyrządów zarządzających lotem wspólnych wszystkim trybom. Aby zobaczyć cały panel przyrządów, wciśnij „2" (spojrzenie w dół). Wciśnij „1", by powrócić do normalnego widoku kokpitu.

• HUD - podstawowe dane o locie



AN/AVQ-28 Raster Head Up Display (HUD - Rastrowy Wyświetlacz Przezierny): HUD jest podstawowym przyrządem dającym możliwość kontroli lotu; za jego pośrednictwem pilot otrzymuje podstawowe informacje dotyczące lotu, nawigacji, stanu i kontroli uzbrojenia.

Symbolika HUDa wspólna wszystkim trybom:



a. Ruchoma taśma kompasu ukazuje kurs magnetyczny samolotu. Aktualny kurs samolotu reprezentowany jest przez znacznik (^) pod wskazaniami taśmy.



b. Prędkościomierz. Aktualna prędkość samolotu ukazywana jest w prostokącie po lewej stronie HUD. Tysiące w formie cyfrowej stanowią 150% standardowego rozmiaru.

c. Wysokościomierz. Aktualna wysokość, na jakiej znajduje się samolot jest w prostokącie po prawej stronie HUD. Odczyt może być dostosowany tak, by odzwierciedlał bądź pomiar radarowy, bądź barometryczny (ciśnieniowy).

d. Wskaźnik wysokościomierza radarowego. Kiedy wysokościomierz ustawiony jest w tryb radarowy, wskaźnik „R" jest wyświetlany po prawej stronie prostokąta wysokościomierza.

e. Kąt natarcia (Angle-of-Attack; AOA). Rzeczywisty kąt natarcia podany w stopniach jest wyświetlany w centralnej lewej części HUD. W stabilnej poziomo pozycji samolotu, wartość kątowa pomiędzy wskaźnikiem nosa samolotu (waterline) a wektorem prędkości jest równy AOA.

f. Wskaźnik liczby Mach. Liczba stanowiąca procentową wartość Mach jest wyświetlana dokładnie pod AOA.

g. Wskaźnik wartości ciążenia (G) oddziałującej na samolot.

h. Wskaźnik „waterline". Określa kierunek, w jakim zwrócony jest nos samolotu.

i. Wektor Prędkości. Ukazuje rzeczywisty tor lotu samolotu. Jeśli zdarzy się, że rozmiary HUD ograniczać będą wartości wektora prędkości, będzie on rozświetlać się z częstotliwością 2.5 raza na sekundę, by wskazać, że nie jest w stanie dokładnie oddać toru lotu.

j. Drabinka poziomowa ukazuje tor/poziom lotu za pomocą linii reprezentujących pięciostopniowe wycinki kąta zawartego pomiędzy linią horyzontu a dodatnią lub ujemną wartością 90 stopni. Dodatnie „stopnie" reprezentowane są przez linie pełne, wskazując, że znajdują się ponad linią horyzontu. Ujemne „stopnie" reprezentowane są przez linie przerywane wskazując, że znajdują się pod linią horyzontu. Pionowy kąt lotu samolotu wskazywany jest przez pozycję wskaźnika wektora prędkości w stosunku do wartości stopni drabinki. Układ samolotu ukazuje stosunek symbolu nosa samolotu do układu drabinki.

Ilość informacji wyświetlanych na HUD może być zmieniana przez wciśnięcie „CONTROL C". Zmiana pomiaru wysokości za pomocą radarowej (RDR) na barometryczną (BARO) i odwrotnie za pomocą „CONTROL A". Za ustalenia poziomu jaskrawości HUD odpowiedzialny jest „CONTROL B", zaś za jego włączanie lub wyłączanie - „CONTROL H".

• **IP-1317/A Digital Display Indicators** (DDIs - wyświetlacze cyfrowe)

Tak lewy, jak i prawy DDI są identycznymi jednobarwnymi wyświetlaczami typu IP-1317. Po włączeniu zasilania lewy DDI ukazuje ekran monitoringu silników (Engine Monitoring Display - ENG) i jest wykorzystywany do wyświetlania ekranów zarządzania zasobami, elektro-optycznych, danych pomocniczych. Prawy DDI uruchamia się w Stanby (STBY) radar mode - trybie gotowości radaru - i wykorzystywany jest do wyświetlania ekranów czujników.

Lewy DDI pracuje w następujących trybach:

Klawisz	Skrót	Opis
„E"	ENG	Tryb monitorowania pracy silni ków
„U"	HARM	Tryb zarządzania pociskami antyradarowymi („High-speed Anti Ra diation Missile")
„O"	EO	Tryb wyświetlania elektro-optycz nego
„S"	SMS	Tryb zarządzania zasobami

Prawy DDI pracuje w następujących trybach:

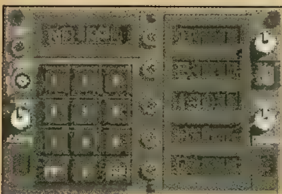
Klawisz	Skrót	Opis
„R"	AIR	Radar Powietrze-Powietrze (A/A)
„R"	GND	Radar Powietrze-Ziemia (A/G)
„D"	ESD	Equipment Status Display; tryb monitorowania sprzętu

• **IP-1350/A Horizontal Situation Display** (HSD - horyzontalny wyświetlacz sytuacji)

HSD umieszczony w centralnej części kokpitu widoczny jest w widoku nad dolną część kokpitu - „2". Jest nieznacznie większy niż DDIs i zapewnia wyświetlanie pełnokolorowego obrazu sytuacji. Pracuje w dwóch trybach: nawigacyjnym (NAV; „N") i ruchomej mapy (MAP; „M"). Obydwa są opisane szczegółowo w Trybach Nawigowania.

• **C-10380/ASQ The Up-Front Control (UFC)**

UFC, którego oficjalną nazwą jest Electronic Equipment Control (EEC - kontrola przyrządów elektonicznych) jest rozmieszczony w centralnej części kokpitu pod HUDem. Funkcje UCF obejmują kontrolę trybów autopilota, IFF, TACAN, ILS, radia UHF. Z uwagi na to że UCF zapewnia takie zróżnicowanie trybów działania, potraktowany został „cząstkowo": odwołania do niego pojawią się przy omawianiu poszczególnych jego funkcji.



• **Lampki kontrolne**

Lewa grupa kontrolek: ten rozmieszczony tuż nad lewym DDI bank kontrolek ukazuje zagrożenia i zapewnia porady w następującym (od góry do dołu, z lewej ku prawej) porządku:

Skrót	Znaczenie	Opis
FIRE	Zagrożenie	Wykryty został ogień w lewym silniku
MAST CAUT	Ostrzeżenie	Zaistniało zagrożenie główne; w tym samym czasie wydawany jest określony dźwięk; z dokładną diagnozą przypadku zagrożenia można zapoznać się wywołując Equipment Status Display (ESD; „D") na prawym DDI
GO	Informacja	System aktywny (ESD)
HOOK	Informacja	Hak opuszczony
S BRK	Informacja	Hamulce powietrzne lub kołowe aktywne
L BAR	Informacja	Samolot gotowy do katapultowania z lotniskowca
NO GO	Informacja	System nieaktywny (ESD)
STBY	Informacja	AM/ALQ-126A ECM w trybie oczekiwania
REC	Informacja	AM/ALQ-126A ECM w trybie odbioru
XMIT	Informacja	AM/ALQ-126A ECM w trybie transmisji

Prawa grupa kontrolek: ten rozmieszczony tuż nad prawym DDI bank lampek kontrolnych zapewnia wskazówki i zapewnia informacje o zagrożeniach w następującym (z lewej ku prawej, od góry do dołu) porządku:

Skrót	Znaczenie	Opis
RCDR	Informacja	Jarzy się, gdy kamera HUD jest włączona
AI	Zagrożenie	Radar Warning Reciver (RWR) - odbiornik zagrożeń radarowych - wykrył puls dopplerowski typowy dla Airborne Interceptor (AI - przechwycenia powietrznego)
CW	Zagrożenie	RWR wykrył wzorzec fali ciągłej (Continous Wave)
DISP	Informacja	Zasób flar i/lub chaffów został wyczerpany
SAM	Zagrożenie	RWR wykrył emisję o paśmie, częstotliwości i długości fali sugerującej, iż wysłał ją radar poszukujący i śledzący rakiety Ziemia-Powietrze (Surface to Air Missile; SAM)
AAA	Zagrożenie	RWR wykrył emisję o paśmie, częstotliwości i długości fali sugerującej, iż wysłał ją radar poszukujący i śledzący artylerii przeciwlotniczej (Anti Aircraft Artillery; AAA)
APU FIRE	Zagrożenie	Wykryty został ogień w pomocniczym źródle zasilania (Auxiliary Power Unit; APU)
FIRE	Zagrożenie	Wykryty został ogień w prawym silniku

Rozmieszczony na lewo od Engine Monitor Display podczas spoglądania w dół panel zapewnia następujące informacje w następującym (z lewej ku prawej, od góry do dołu) porządku (używaj „J" do przełączania pylonu odrzucenia i „ENTER" do odrzucenia określonego ładunku):

Skrót	Znaczenie	Opis
L1	Informacja	Pierwszy lewy pylon ładunku wybrany do odrzucenia
R1	Informacja	Pierwszy prawy pylon ładunku wybrany do odrzucenia
L2	Informacja	Drugi lewy pylon ładunku wybrany do odrzucenia
R2	Informacja	Drugi prawy pylon ładunku wybrany do odrzucenia
NOSE	Informacja	Nosowy element podwozia jest opuszczony i zablokowany
LEFT	Informacja	Lewy główny element podwozia jest opuszczony i zablokowany
RIGHT	Informacja	Prawy główny element podwozia jest opuszczony i zablokowany
HALF	Informacja	Klapy znalazły się w pozycji półotwartej
FULL	Informacja	Klapy znalazły się w pozycji pełnej otwartej

• **Sygnał ostrzegania dźwiękowego**

Ostrzeżenia dźwiękowe informują pilota o krytycznych zdarzeniach lub stanach. Każdy alarm jest powtarzany dwukrotnie:

Informacja	Znaczenie	Opis
Niski pułap	Zagrożenie	Wymawiane jako „Altitude"

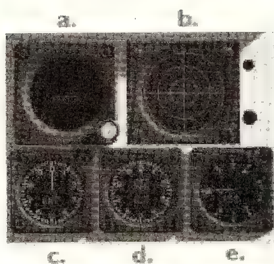
Uszkodzenie silnika	Zagrożenie	Wymawiane jako „Engine Left (right)"
Mała ilość paliwa	Zagrożenie	Wymawiane jako „Low Fuel"; całkowita ilość paliwa spadła poniżej 800 galonów
Krytyczna ilość paliwa	Zagrożenie	Wymawiane jako „Bingo"; całkowita ilość paliwa spadła poniżej bingo (określonej minimalnej ilości paliwa niezbędnej do bezpiecznego powrotu)

• **Equipment Status Display** (ESD): ekran monitorowania sprzętu .Zagrożenie główne rozświetla się w momencie gdy komputer monitorujący misję lub dane zlokalizuje błąd działania jednego z systemów samolotu. Zalecane jest wyświetlenie ekranu ESD, by sprecyzować uszkodzony system i istotę zagrożenia.

ESD DDI wywoływany jest klawiszem „D". Przekazy wyświetlane są jako aktualny status sprzętu. GO oznacza, że dane urządzenie jest sprawne i funkcjonuje poprawnie. NO GO oznacza uszkodzenie. Pola, za pomocą których ESD przekazuje informacje ułożone są następująco:

Skrót	Opis
ENGLF	Lewy silnik uszkodzony/wyłączony na skutek EGT, THRUST, VIB lub OIL
ENGRT	Prawy silnik uszkodzony/wyłączony na skutek EGT, THRUST, VIB lub OIL
FUEL	Przeciek w zbiorniku lub zaworze paliwowym
AILN	Defekt mechaniczny lub niemożność skomunikowania się z lotką (aileron)
ELEV	Defekt mechaniczny lub niemożność skomunikowania się ze sterami wysokości (elevator)
FLAP	Defekt mechaniczny lub niemożność skomunikowania się z klapami (flaps)
GEAR	Defekt mechaniczny lub niemożność skomunikowania się z podwoziem (landing gear)
HOOK	Defekt mechaniczny lub niemożność skomunikowania się z hakiem (arrestor hook)
BRAK	Defekt mechaniczny lub niemożność skomunikowania się z hamulcami (speed brake)
RUDR	Defekt mechaniczny lub niemożność skomunikowania się ze sterami kierunku (rudder)
OXGN	Ilość tlenu w butli spadła poniżej 10%, lub uszkodzenie systemu tlenowego
RADR	Defekt radaru lub awaria komunikowania się za pośrednictwem Multiplex Bus (MUX; szyny wielofunkcyjnej)
RWR	Defekt RWR lub MUX I/O
WPNS	Defekt SMS (Stores Menagment System - system zarządzania zasobami) lub MUX I/O
GUN	Zablokowanie, przegrzanie lub niemożność skomunikowania się za pośrednictwem MUX z działkiem 20mm
ECM	Defekt Interference Blanker, systemu przeciwdziałania (Countermeasure Set) lub MUX I/O
A/P	Defekt wewnętrznego systemu nawigacyjnego (Inertial Navigation Set; INS) lub zewnętrznego węzła
IFF	Defekt nadajnika/odbiornika systemu IFF (Identification Friend or Foe - identyfikacja: przyjaciel czy wróg)
TACN	Defekt nadajnika/odbiornika systemu TACAN (Tactical Air Navigation - taktycznej nawigacji powietrznej)

Pomocnicze lub zapasowe przyrządy mieszczą się po prawej HSD; widoczne są w widoku na dolną część kokpitu -"2". Te konwencjonalne wskaźniki ukazują sytuację, w jakiej znajduje się samolot niezależnie od



źródeł ADC (Air Data Computer - komputera pokładowego), zapewniając możliwość kontynuowania w przypadku awarii głównego systemu. Ułożone są jak następuje:

a. Sztuczny horyzont.
b. Horyzontalny wskaźnik odbiornika zagrożenia radarowego (patrz też: ALR-67 Electronic Radar Warning Receiver).
c. Prędkościomierz. Ukazuje prędkość samolotu w węzłach. Uwaga: podawana prędkość jest mniejsza niż w rzeczywistości, gdyż nie zostaje tu uwzględniona zmieniana w zależności od wysokości ciśnienia (gęstości) powietrza.
d. Wysokościomierz barometryczny.
e. Wskaźnik prędkości wznoszenia/opadania w setkach stóp na minutę.

• **AN/ASW-44 FLT. CONTROL SET (FCS)**

F/A-18 Hornet wykorzystuje poczwórny cyfrowy system control-by-wire, znany jako Flight Control Set (FCS - system kontroli lotu). FCS umożliwia sterowanie kółkiem dziobowym, trzyosiową samocentrującą manetką, zarządzanie trybami autopilota. Ponadto wykorzystując stałe łącze z lotniskowcem/lotniskiem umożliwia przeprowadzenie automatycznego lądowania, oraz powiadamia o groźbie utraty siły nośnej, tzw. przepadnięciu (stall).

Działanie manetki kontroli lotu i sterów kierunku

Drążek kontrolny: Zapewnia przekazywanie poleceń o działaniu sił w obrębie pionowej i poziomej osi (pitch i roll) do FCS. Dodatkowo, lewa i prawa lotka mogą być wykorzystywane do kontrolowania kółka nosowego (NWS):

Drążek/Klawisz	Efekt	Opis
Lewo/"KPD4"	W lewo	Przechylenie samolotu i zwrot w lewo
Prawo/"KPD6"	W prawo	Przechylenie samolotu i zwrot w prawo
Przód/"KPD8"	W przód	Pochylenie nosa samolotu w przód
Tył/"KPD2"	W tył	Odchylenie nosa samolotu w tył

Ster kierunku (rudder): umożliwia poziomą rotację samolotu (yaw) oraz kontroluje system kierowania kółkiem nosowym (NWS):

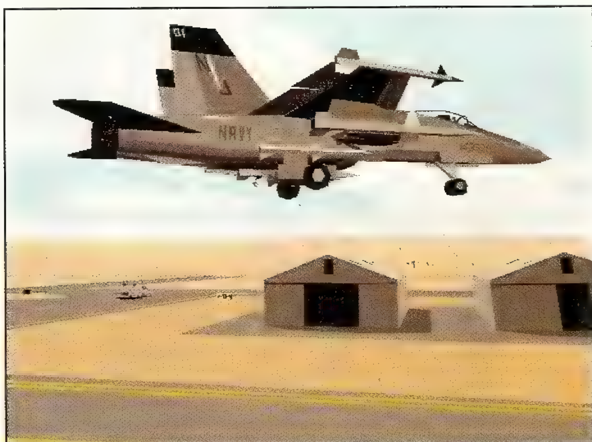
Klawisz	Efekt	Opis
„,"	Ster kierunku w lewo	Yaw nosa samolotu w lewo
„/"	Wycentrowanie sterów kierunku	
„."	Yaw nosa samolotu w prawo	Ster kierunku w prawo

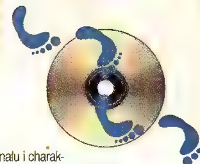
System kierowania kółkiem nosowym (NWS) jest kontrolowany przez lotki bądź stery kierunku i działa przy prędkościach naziemnych 100 węzłów i niższych. NWS pracuje w dwóch trybach zapobiegając przesterowaniu. Znacznik aktualnego trybu wyświetlany jest w prawej dolnej części HUDa.

Skrót	Opis
NWS	niewielkie wychylenia kółka niezbędne do korekt kursu przy dużych prędkościach podczas startów i lądowań. Automatycznie aktywuje się przy prędkościach przedziału z 20-100 węzłów.
NWS HI	Znaczne wychylenia kółka niezbędne dla niewielkich prędkości podczas kołowania (taxi). Automatycznie aktywuje się przy prędkościach rzędu 1-19 węzłów.

Kontrola przepustnicy i ciągu silników:

F404-GE-400 Enhanced Performance Engine (EPE; sil-





nik zwiększonej wydolności): za moc F/A-18 odpowiedzialne są dwa GE F404 EPE zapewniające ponad 16.000 funtów ciągu każdy, i dające Hornetowi stosunek ciągu do masy równy 1:1. Prędkość maksymalna zbliżona jest do 1,8 prędkości dźwięku. F/A-18 może również przenosić 11.000 funtów paliwa w wewnętrznych zbiornikach.
Przepust (ciąg) jest kontrolowany przez „+" i „-" i pracuje w przedziale od 60% do 100% prędkości wojskowej (military power; MIL). Przesunięcie przepustnicy na początku symulacji aktywuje pokładową jednostkę mocy (Auxiliary Power Unit; APU) i rozpoczyna startowe testy BIT. Następnie silniki uzyskują moc 60% obrotów na minutę (RPM). Zmniejszenie wartości RPM poniżej 60% w chwili gdy samolot stoi w miejscu wyłącza (deaktywuje) silniki i kończy symulację.

Dopalacz: F/A-18 Hornet zapewnia sześć stopni dopalaczy od 11.000 do 16.000 funtów ciągu na każdy silnik. Dopalacze aktywowane są klawiszem „BACKSPACE". Kolejne wciśnięcia tego klawisza powodują włączanie kolejnych stopni. Dopalacze dezaktywuje się wciskając „+" lub „-".

• System zmieniania właściwości aerodynamicznych (Aerodynamic Augmentation System)
Klapy (flaps): Opuszczone klawiszem „F" zapewniają dodatkową siłę nośną, co jest przydatne podczas podchodzenia do lądowania, gdy wymagane są niewielkie prędkości i przy wysokich stanach AOA, lub by skrócić drogę startu przy znaczących obciążeniach. Opuszczenie klap zwiększa również współczynnik oporu, co zmniejsza prędkość samolotu, lecz może być przydatne również podczas walki kołowej, gdy najważniejsze jest zachowanie energii. Wskaźnik stanu klap znajduje się w widoku na dolną część kokpitu - „2" pod panelem wyboru stacji do odrzucenia.

Hamulce (speed brake): Hamulce używane są do zwiększania współczynnika oporu i co za tym idzie - wytracania prędkości przez samolot. Hamulce aktywowane są przez wciśnięcie i przytrzymanie klawisza „SPACE". Kiedy samolot znajduje się na ziemi, system hamulców powietrznych przełączony zostaje automatycznie na hamulce kołowe (patrz poniżej).

• Systemy lądowania i bezpieczeństwa
Podwozie (Main Landing Gear; MLG) stanowi podstawę wszystkich bezpiecznych lądowań. Podwozie jest wysuwane i wsuwane przez wciśnięcie klawisza „G" na klawiaturze. Kontrolki podwozia, rozmieszczone poniżej panelu wyboru stacji do odrzucenia w widoku na dolną część kokpitu - „2", jarzą się, gdy wszystkie trzy koła są wysunięte i bezpiecznie zablokowane. Jeśli pozytywny wskaźnik stanu podwozia nie pojawia się w kilka sekund po wysunięciu podwozia, podwozie lub system hydrauliczny, może być uszkodzony, uniemożliwiając poprawne zablokowanie.

Hamulce kołowe (wheel brakes) aktywowane „SPACE" wykorzystywane są by zwolnić samolot znajdujący się wszystkimi trzema kołami na ziemi przy kołowaniu lub tuż po dotknięciu ziemi (touchdown). Jeśli samolot stoi na ziemi bez ciągu, hamulce blokują go w trybie parkowania. Wciśnij ponownie „SPACE", by zwolnić hamulce. Stan hamulców jest ukazywany przez lampkę BRK na lewym panelu kontrolnym. Uwaga: lampka wykorzystywana jest równocześnie do ukazania, że aktywne są hamulce powietrzne.

Hak (Arrestor Hook): Hak opuszczany i podciągany przez „H" jest wykorzystywany tylko przy lądowaniach na lotniskowcu. Jest umieszczony pomiędzy obudowami silników i używany, by złapać („trap") jedną z czterech lin hamujących (wires) rozciągniętych w poprzek pasa niedaleko rufy. Samolot nie jest w stanie zatrzymać się na czas, by uniknąć ześlizgnięcia się z pokładu jeśli nie zostanie schwytany przez którąś z lin. Nietrafienie w którąkolwiek z lin określane jest jako „bolter". Standordowa procedura w takim przypadku nakazuje maksymalne zwiększenie ciągu przed momentem dotknięcia kołami pokładu, tzw. touchdown. Lampka haka znajduje się lewym panelu kontrolnym.

Belka katapulty (Launch Bar): Belka katapulty jest opuszczana automatycznie, by zablokować samolot na mechanizmie katapulty. Lampka L BAR umieszczona jest na prawym panelu kontrolnym. Jeśli po całkowitym zatrzymaniu się na mechanizmie katapulty L BAR nie jarzy się, oznacza to, że samolot nie znalazł się dokładnie w wymaganej pozycji, lub sugeruje uszkodzenie belki.

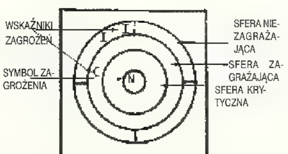
Katapultowany Fotel Załogi (Navy Aircrew Common Ejection Seat; NACES). Jeśli bezpieczne lądowanie staje się niemożliwe, katapultowanie się (ejection) jest praktycznie jedynym sposobem pozwalającym na bezpieczne wydostanie się z uszkodzonego samolotu. Zapoczątkowany proces katapultowania się przebiega całkowicie automatycznie. F/A-18 dysponuje systemem katapultowania się zwanym „zero-zero" co oznacza, że możliwe jest bezpieczne katapultowanie się z poziomu gruntu. Mechanizm katapultowania się aktywowany jest przez „SHIFT E".

• ZESTAW ELEKTRONICZNEGO SPRZĘTU BOJOWEGO (Electronic Warfare Equipment Set)

Pojęcie elektronicznego sprzętu bojowego zawiera w sobie ALR-67 Radar Warning Receiver (RWR; odbiornik zagrożeń radarowych), ALQ-126A Countermeasures Set (zestaw przeciwdziałania) i ALE-39 Countermeasure Dispensing Set (zasobnik przeciwdziałaczy). ALR-67 wykrywa i klasyfikuje wrogie emisje radarowe zasilając system wskaźników ostrzegania przed zagrożeniami (Threat Warning Indication; TWI) posługującego się sygnałami dźwiękowymi i wizualnymi. ALQ-126A wykrywa i monitoruje wrogie systemy kontroli ognia i radary prowadzące (naprowadzające). ALE-39 kontroluje zasoby zewnętrznych wabików (chaff) i flar (flares) zapewniających ochronę przed wrogimi pociskami kierowanymi radarowo bądź za pomocą podczerwieni.

ALR-67 RWR: aktywny zawsze zapewnia pasywną, z góry ku dołowi, 360-cio stopniową widoczność potencjalnych oświetlających wiązek radarowych. Ekran horyzonatalny RWR znajduje się w grupie przyrządów dodatkowych. Dodatkowo symobolikę RWR stosuje HUD by uzupełnić skuteczność lokalizowania zagrożeń radarowych. RWR ukazuje jedynie wrogie wiązki. Dodać należy, że RWR nie jest w stanie zmierzyć odległości od źródła emisji (jedynie kierunek) i opiera się na sile sygnału i charakterystyce fali by określić priorytet i rodzaj zagrożenia.

Ekran horyzontalny RWR: umieszczony po prawej stronie sztucznego horyzontu wśród zestawu instrumentów standardowych, daje obraz tłumaczący rodzaj źródła wiązki, względny azymut i siłę sygnału. Symbole reprezentujące rodzaj emisji rozmieszczone są wewnątrz trzystopniowej



sfery, w zależności od mocy sygnału i charakterystki fali. Stopnie sfery ukazują stopień zagrożenia w następujący sposób:

Sfera	Znaczenie	Opis
Zewnętrzna	Nie zagrażające (non-lethal)	Emisja o niewystarczającej sile sygnału bądź charakterystyce sygnału, by umożliwić efektywne namierzanie.
Środkowa	Zagrażające (lethal)	Emisja o wystarczającej sile; potencjalnie możliwość odpalenia.
Wewnętrzna	Krytyczne (critical)	Emisja wskazująca, iż zaistniała sytuacja gotowości (missile ready; MR) lub odpalenia (missile lauch; ML) rakiety.

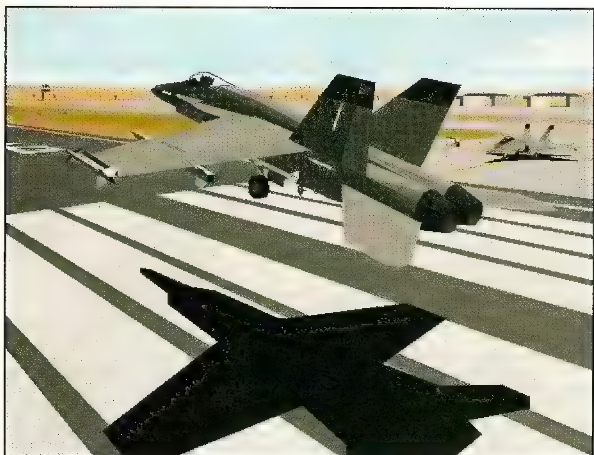
Symbolika ekranu przedstawia się następująco:

Symbol	Opis
I	Emisje odpowiadające przechwyceniu powietrznemu (Airborne Interceptor; samolot).
S	Emisje odpowiadające radarowi szukającemu i śledzącemu SAM.
A	Emisje odpowiadające radarowi namierzania i kontroli ognia AAA.
C	Emisje ciągłych fal radarowych.

RWR HUD: RWR wykorzystuje ekran HUDa do ukazywania zagrożeń wykorzystując symbolikę wektorów zagrożenia (Threat Vector) obracających się w wyobrażonym ośmiostopniowym kole w optycznym centrum HUDa. Wektory wyświetlane są w perspektywie pionowej w sposób odpowiadający wskazaniom ekranu horyzontalnego RWR. Wektory wyświetlane są w trzech długościach, odpowiadających priorytetowi niezagrażającemu, zagrażającemu i krytycznemu. Na zewnętrznym krańcu każdego wektora jest pojedyncza litera korespondująca znaczeniowo z tymi z ekranu horyzontalnego RWR.

RWR ostrzeganie dźwiękowe i wizualne: RWR dodatkowo powoduje, że zapalają się odpowiadające zagrożeniom lampki na prawym banku kontrolek, oraz słyszalny jest ostrzegawczy dźwięk.

AN/ALE-39 Zestaw przeciwdziałania zewnętrznego kontroluje zarówno zasoby flar (odpowiedzialnych za ochronę przed rakietami kierującymi się podczerwienią), jak i wabików (chaff; odpowiedzialnych za ochronę przed zagrożeniem ze strony rakiet kierowanych radarowo). Monitorowanie zasobów umożliwia DDI Stores Menagment Display (ekran zarządzania zasobami) „S". Flary, wyrzucane za pomocą „«„ (apostrof) dają silny odczyt podczerwony dzięki spalaniu się fosforu na obszarze o średnicy zbliżonej do dwóch metrów w czasie kilku sekund. Pociski kierujące się podczerwienią oraz urządzenia naprowadzające podczerwienią zostają chwilowo oszukane, dając pilotowi możliwość wymanewrowania samolotu poza zasięg śmiertelnego zagrożenia eksplozją.
Wabiki (chaff bundles), wyrzucane za pomocą „;" (średnik) składają się z wielu lekkich, odbijających wiązki



radarowe, płaskich skrawków metalu. Pojemnik, w którym są zawarte, rozpada się i skrawki metalu wirując powoli opadają ku ziemi. Dla większości radarów „chmura" wabików, jaka się tworzy, stanowi pojedynczy, zwarty obraz radarowy, podobny do obrazu samolotu. Dzięki temu, że pociski kierowane są radarowo i same śledzące radary zostają chwilowo oszukane, pilot uzyskuje możliwość wymanewrowania samolotu poza zasięg śmiertelnego zagrożenia eksplozją.

• **RT-1079A/ALQ-126A ECM Reciver/Transmitter** (odbiornik/nadajnik)
ALQ-126A wykrywa i monitoruje wrogie systemy kontroli ognia i radary prowadzące (naprowadzające). Zakłócanie aktywne ECM (ECM Active Jamming) jest aktywowane „C" („Countermeasures"). Lampka aktywnego zakłócania XMIT umieszczona jest na lewym panelu kontrolek.

KOMUNIKACJA I IDENTYFIKACJA
Kontrola radia, TACAN, ILS i IFF odbywa się za pośrednictwem UFC i Communication System Control (CSC; systemu kontroli komunikacji).

ARC-182 Radia
Radia ARC-182 nadają i odbierają sygnały audio na częstotliwości od 30MHz do 399,975MHz, wykorzystując modulacje AM i FM.
Komunikacja informacyjna: niektóre polecenia służą do porozumiewania się z symulowanymi rozmówcami. Z wyjątkiem instrukcji przy podchodzeniu do lądowania na lotniskowcu dawanych przez Landing Signal Officer (LSO) i próśb o zezwolenie na start i lądowanie kierowane do lokalnej wieży kontrolnej - mają one znaczenie informacyjne. Wizualne powiadomienie o odebraniu/wysłaniu komunikatu zapewniają pola COM1/COM2 w UCF.

Klawisz	Nadawca/Adresat	Opis
„SHIFT G"	Kontrola naziemna	Polecenie kołowania na/z pasa
„SHIFT T"	Wieża	Zezwolenie na start/lądowanie
„SHIFT O"	Operator lotu	Status bieżącej misji
„SHIFT C"	Kontrola podchodzenia	Wektor do branego TACAN
„SHIFT L"	LSO	Wektor ostatecznego podejścia do lotniskowca

Słowne komunikaty skrzydłowych: skrzydłowi zgłaszają aktywność o znaczeniu taktycznym, komentują sytuację, potwierdzają przyjęcie poleceń. Skrzydłowi najpierw identyfikują się za pomocą „zawołania" (callsign), a następnie:

„Contact <xxx>!"	Kontakt radarowy z bandytą, <kierunek zegarowy w stosunku do skrzydłowego>
„Tally ho!"	Wzrokowy kontakt z obiektem/bandytą
„Fox three!"	Skrzydłowy odpalił rakietę AIM-120
„Fox two!"	Skrzydłowy odpalił rakietę AIM-9
„Hornet two'joker!"	Poziom paliwa skrzydłowego jest niski
„Hornet two'bingo!"	Poziom paliwa skrzydłowego osiągnął stan bingo i wraca on do bazy
„Spike!"	Skrzydłowy został zalokowany przez wiązkę radarową
„Two's Winchester missiles!"	Skrzydłowy wyczerpał rakiety i uzbraja działko
„Two's Winchester!"	Skrzydłowy wyczerpał całe uzbrojenie i wraca do bazy
„Two's punching out!"	Skrzydłowy zmuszony został do katapultowania się
„Atoll! Atoll!"	Skrzydłowy wykrył odpalenie rakiety krótkiego zasięgu
„Archer! Archer!"	Skrzydłowy wykrył odpalenie rakiety średniego zasięgu

Polecenia wydawane skrzydłowym: Polecenia wydawane skrzydłowym pozwalają pilotom na koordynowanie taktyki lotu. Są one przypisane bezpośrednio klawiszom funkcyjnym. Klawisze poleceń podzielone są na trzy grupy: Zaatakuj, Formacje bojowe, Formacje standardowe, jak następuje:

Klawisz	Polecenie	Opis
„F1"	Assist	Oczyść 6:00
„F2"	Engage	Atakuj wybrany radarowo cel
„F3"	Resume	Wykonaj założenie misji
„F4"	Go home	Wracaj do bazy
„F5"	Bracket Left	Dołącz na jednakowym pułapie na 9:00
„F6"	Bracket Right	Dołącz na jednakowym pułapie na 3:00
„F7"	Split High	Dołącz na 9:00
„F8"	Split Low	Dołącz na 3:00
„F9"	Echelon	Dołącz na 4:00
„F10"	Trail	Utwórz pojedynczą linię na jednakowym pułapie na 6:00
„F11"	Combat Spread	Leć na 9:00
„F12"	Lead	Leć na jednakowym pułapie na 12:00

Polecenia kierowane są do pierwszego skrzydłowego, „Hornet Two". Niektóre misje zawierają drugiego skrzydłowego, „Hornet Three". Używaj „SHIFT" w połączeniu z komendą, by kierować ją bezpośrednio do drugiego skrzydłowego.

•**Tactical Air Navigation** (TACAN; taktyczna nawigacja powietrzna)
Kanały (nadajniki) TACAN są wyświetlane na UFC; zmieniać je można „T". TACAN jest omnikierunkowym systemem wojskowym dającym zakodowane informacje o kierunku i odległości do i od stacji naziemnej. Jako że z technicznego punktu widzenia TACAN jest Systemem Niezależnym, bardziej precyzyjne wyjaśnienia znajdą się w sekcji Systemów Nawigacyjnych. TACAN znajduje się w każdej bazie. Używaj A/P CPL, aby lecieć do bieżącego TACAN.

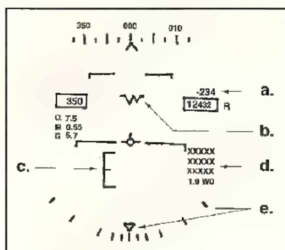
•**Identication Friend or Foe** (IFF; identyfikacja przyjaciel czy wróg)
IFF jest systemem wykorzystującym zakodowany sygnał do identyfikowania przyjaznych samolotów i jednostek naziemnych. IFF zachodzi przez namierzenie radarowe obiektu i wciśnięcie „I". Jeśli obiekt odpowiedział dźwiękiem na wysłany sygnał, oznacza to, że jest przyjazny. Brak dźwięku oznacza, że cel jest wrogiem.

• **GŁÓWNY TRYB NAWIGACJI**
System nawigacyjny (NAV) aktywuje się automatycznie, kiedy samolot jest startowany lub kiedy podwozie jest opuszczone. Wywołany może być również w każdej chwili przez wciśnięcie „N". Najwyraźniej zauważalną różnicą pomiędzy trybem NAV a trybami A/A i A/G jest symbolika stosowana przez HUD. W trybie NAV symbolika podporządkowana jest zadaniu nawigowania, w trybach A/A i A/G służy efektywności ataku.
Horyzontalny ekran sytuacyjny (Horizontal Situation Display; HSD) jest pierwszorzędnym systemem zapewniającym informacje dotyczące nawigowania we wszystkich trybach.

•**KONTROLA I EKRANY LOTU**
Symbolika HUD w trybie NAV
HUD w trybie nawigacyjnym służy głównie przy startach, nawigowaniu, lądowaniu. Symbolika obejmuje podstawowe dane o locie, pilotowaniu, lądowaniu oraz informacje dodatkowe.

Dane podstawowe: za wyjątkiem kąta natarcia (AOA), skali kąta, odczytu prędkości opadania/wznoszenia, linii horyzontu i symbolu nosa samolotu, podstawowe dane wspólne są wszystkim trybom HUD. Konsola AOA, linia horyzontu oraz symbol nosa samolotu (waterline) są wyświetlane wyłącznie wtedy, gdy opuszczone jest podwozie.

Dane w głównym trybie nawigacyjnym (NAV) HUD.



a. Prędkość opadania/wznoszenia w stopach na minutę.
b. Symbol nosa samolotu (waterline).
c. Konsola AOA. Daje informacje o optymalnym kącie natarcia. Konsola AOA wyświetlana jest, gdy wysuwane jest podwozie i odpowiada prędkości opadania/wznoszenia. Wykorzystywana jest głównie podczas podchodzenia do lądowania. Centralna część konsoli ukazuje optymalny kąt natarcia.
d. Pole wskazówek.
e. Skala kąta. Skala jest podzielona na 5, 15, 30 i 45 stopniowe znaczniki, określane przez wskaźnik.

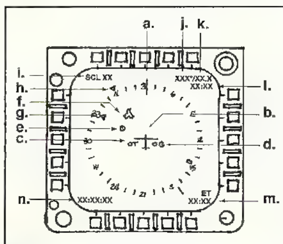
Dodatkowy wskaźnik AOA
Dodatkowy wskaźnik AOA umieszczony jest w lewej części obudowy HUD. Złożony jest z trzech lampek: zielonego trójkąta skierowanego w dół, żółtego rombu i czerwonego trójkąta skierowanego w górę. Te trzy lampki dają pilotowi te same informacje co konsola AOA w obrębie HUD. AOA i proces lądowania omówione zostały w sekcji ILS.

Lampka	Znaczenie	Zalecenie
Górna (Zielona)	Zbyt szybki AOA	Zmniejsz prędkość
Górna/Środkowa	Szybki AOA	Zmniejsz prędkość
Środkowa (Żółta)	Odpowiedni AOA („on speed")	
Środkowa/Dolna	Wolny AOA	Zwiększ prędkość
Dolna (Czerwona)	Zbyt wolny AOA	Zwiększ prędkość

Horyzonatalny ekran sytuacyjny (HSD)
HSD znajduje się w środkowej części kokpitu w widoku „2" i oferuje informacje o danych nawigacyjnych i kolorową ruchomą mapę. W głównym trybie nawigacyjnym (NAV; „N") HSD uaktywnia monochromatyczny ekran podstawowych danych nawigacyjnych bazujących na aktualnym trybie. Ekran przedstawia sytuację (w perspektywie pionowej) o sytuacji nawigacyjnej z symbolem samolotu w centrum róży magnetycznej. W trybie NAV HSD samolot pozostaje nieruchomy, obraca się natomiast róża magnetyczna. Przełączanie punktów nawigacyjnych za pomocą „W" i „T" sprawia, że symbolika HSD i znacznik nad taśmą kompasu HUDa ulegają odpowiedniemu uaktualnieniu. Symbolika HSD i dane przedstawiają się następująco:

Horyzontalny ekran sytuacyjny (HSD).

Symbol/Informacja	Opis
a.Róża magnetyczna	Skala kierunkowa
b.Samolot	Symbol samolotu
c.T	Rzeczywista prędkość samolotu
d.G	Prędkość na poziomie gruntu
e.Punkt nawigacyjny (waypoint)	Wskaźnik wybranego punktu nawigacyjnego
f.TACAN	Wskaźnik wybranego TACAN
g.Azymut do WPT	Azymut do wskaźnika waypoint
h.Azymut do TCN	Azymut do wskaźnika TACAN
i.Skala	Aktualna skala HSD (NAV lub MAP)
j.Azymut do WPT	Azymut do wybranego waypoint
k.Odległość do WPT	Odległość do wybranego waypoint (w milach morskich; NM)
l.WPT ETA	Przewidywany czas osiągnięcia waypoint
m.ET	Czas trwania misji
n.ZULU	Godzina czasu lokalnego



Kolorowy ekran ruchomej mapy HSD: Informacje nawigacyjne mogą być przedstawiane na kolorowej ruchomej mapie wywoływanej przez wciśnięcie „M". Mapa zorientowana jest zawsze ku północy. Dlatego też w trybie MAP wskaźnik samolotu obraca się, róża kierunków natomiast pozostaje nieruchoma.

Skalowanie HSD: Skala HSD może być zmieniana zarówno w trybie NAV, jak i MAP, przez kolejne wciskanie odpowiednio „N" i „M". Skala zawiera wartości 10, 20, 40, 80 i 160 NM (mil morskich) mierzonych od wskaźnika samolotu do zewnętrznej krawędzi róży kierunków.

• **Autopilot**
Mimo że z technicznego punktu widzenia tryby autopilota (A/P) są niezależne, nie da się zaprzeczyć nawigacyjnemu przeznaczeniu autopilota. Dlatego też omówione zostały tutaj.
System A/P oferuje sześć trybów działania wyręczających pilota z niektórych czynności. System A/P jest zdolny kontrolować wysokość, kierunek lotu i stabilność pozycji samolotu za pośrednictwem FCS. A/P może również posłużyć jako łącze zewnętrznych źródeł danych dla Automatic Carrier Landing System (ACLS; system automatycznego lądowania na lotniskowcu) i Instrumental Landing System (ILS; system lądowania przyrządowego).

• **Prosty autopilot (basic A/P)**
Autopilot aktywowany jest klawiszem „A". Aktywuje się w trybie prostego A/P. Na UCF zaczyna jarzyć się kontrolka „ON". Dodatkowo wyświetlana jest w oknie opcji UCF lista opcjonalnych trybów.

• **Opcjonalne tryby autopilota**
Opcjonalne tryby autopilota dostosowane są do wypełniania zróżnicowanych działań i układów terenu.

Skrót	Opis
ATTH	Aktywowany ATTH utrzymuje samolot na jednakowym pułapie i kursie
HSEL	Utrzymuje zastany pułap (pomiar barometryczny) i kieruje samolot do wybranego waypoint
BALT	Utrzymuje zastany pułap (pomiar barometryczny) i poziomuje skrzydła
RALT	Utrzymuje zastany pułap (pomiar radarowy) i układ skrzydeł
CPL	Łącze wykorzystujące A/P do wykorzystania Automatic Carrier Landing Systems (ACLS; systemy automatycznego lądowania na lotniskowcu) i Instrumental Landing Systems (ILS; systemy lądowania instrumentalnego), zapewniając automatyczny dobór kąta natarcia, prędkości, pułapu podejścia i układu samolotu przy każdych warunkach pogodowych i stanie morza. Źródło danych musi znajdować się w obszarze najdalej 10 NM od systemu, by móc efektywnie działać.

Aby wybrać opcjonalny tryb radaru:
1. Wciskaj „SHIFT A", aby zmieniać opcje A/P. Przy wybranej pozycji pojawia się znacznik (:).
2. Wciśnij „A", aby wybrać zaznaczony tryb.

Aby aktywować tryb CPL A/P i przygotować go do przeprowadzenia automatycznego lądowania:
1. Uaktywnij tryb ILS wciskając „L".
2. Znajdź punkt ostatecznego podejścia oddalony nie bardziej niż 10 NM od lotniskowca.
3. Wciskaj „SHIFT A" dopóki znacznik (:) nie wskaże trybu CPL.
4. Wciśnij „A", by uaktywnić CPL.
5. Kontroluj siłę ciągu za pośrednictwem przepustnicy, posiłkując się wskazaniami AOA aż do wylądowania.

NAWIGOWANIE
Wiele zróżnicowanych źródeł informacji dla HUD, HSD i A/P może zostać aktywowanych. Są to Instrumental Landing System (ILS), Data Link (D/L; Łącze informacyjne), Waypoint (WPT), TACAN (TCN).

• Nawigacja na podstawie preprogramowanych punktów nawigacyjnych **(WPT)** wprowadzonych w INS przez obsługę naziemną przed lotem jest uaktywniana klawiszem „W". Kolejne wciśnięcia „W" zmieniają cyklicznie dostępne waypoints. Niemożliwa jest ingerencja w wartości waypoints podczas lotu. Liczba i umiejscowienie kolejnych waypoints zależą jedynie od profilu misji, zwykle jednak waypoint 0 (zerowy) odpowiada lokacji bazy. Systemy TCN i WPT są sybstytucjonarne i auktywnienie jednego dezaktywuje drugi.

Symbolika trybu WPT na HUD. Kiedy aktywne jest nawigowanie na podstawie WPT, HUD wyświetla tę wskazówkę w polu informacji w prawej części wyświetlacza, poprzedzaną wartością odległości w milach morskich od wybranego waypoint. Forma komunikatu ma następującą formę: XXX.X WPT. Dodatkowo wyświetlany jest wskaźnik kursu do wybranego waypoint.

Symbolika trybu WPT w UFC. Waypoints nie są informacjami przekazywanymi drogą radiową, lecz zostają zaprogramowane w INS. Dlatego też informacje nie są zapewniane przez UFC.

Symbolika trybu WPT na HSD. Nawigowanie na podstawie waypoints via HSD zapewnia wskaźnik waypoint, wskaźnik kursu do waypoint i związane z nim informacje. Dane waypoint są obecne na HSD niezależnie

od aktywnego trybu nawigacyjnego. Wybranie waypoint powoduje uaktualnienie się obrazu wyświetlacza lokującego wskaźnik waypoint w przypisanym mu miejscu. Dodatkowo na róży magnetycznej wokół symbolu samolotu pojawia się wskaźnik kursu do waypoint. Skierowanie nosa samolotu na wskaźnik waypoint powoduje przyjęcie kursu bezpośredniego do miejsca, w którym umieszczono waypoint.

• Nawigowanie na podstawie **TACAN (TCN)** uaktywniane jest klawiszem „T". Kolejne wciśnięcia „T" powodują cykliczne zmienianie dostępnych stacji TACAN (baz powietrznych). Nawigacja na podstawie TACAN umożliwia lot do i od określonej bazy niezależnie od waypointów. Systemy TCN i WPT są sybstytucjonarne i uaktywnienie jednego dezaktywuje drugi.

Symbolika TACAN na HUD. Kiedy aktywne jest nawigowanie na podstawie TACAN, HUD ukazuje kod identyfikacyjny danej bazy (trzy litery) po prawej stronie HUD. Kod jest poprzedzany przez odległość DME (uwaga: mierzoną od samolotu do bazy - ukośnie!) w milach morskich do wybranego TACAN. Dodatkowo wyświetlany jest wskaźnik kursu do TACAN.

Symbolika TACAN w UFC. TACAN wykorzystuje przekaz radiowy i jego działanie jest zależne od UFC. Aktywowanie nawigowania na podstawie TCN, UCF wyświetla komunikat „ON" i aktualnie wykorzystywany przez TACAN kanał radiowy.

Symbolika TACAN na HSD: nawigowanie jest podobne do tego opartego na systemie WPT i właściwie nie różni się od niego również i symboliką.

• Nawigowania na podstawie **ILS (Instrumental Landing Systems)**
ILS może pracować samodzielnie, dając wskazówki nawigacyjne, lub w połączeniu z autopilotem zapewnić pół-automatyczne (bez kontrolowania przepustnicy) lądowanie tak na lotniskowcu, jak i w bazie naziemnej wyposażonej w system ILS. ILS jest aktywowany klawiszem „L" wyświetlając zarazem swą symbolikę na HUD.

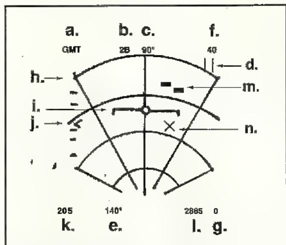
Symbolika ILS na HUD. Aktywowanie ILS wyświetla na HUD dwie osie ukazujące, jeśli sygnał ILS jest właściwy, niezbędne korekty kursu i prędkości podejścia. Właściwe podejście symbolizowane jest przez przesunięcie się osi w centrum obszaru HUD. Dokładne wycentrowanie osi pionowej ustawia samolot dokładnie w osi pasa.

Automatic Landing System (system lądowania automatycznego): połączenie możliwości ILS i A/P zapewnia półautomatyczne (pionowe i poziome) podejście do lądowania zarówno na lotniskowcach, jak i lotniskach wyposażonych w urządzenie przekazu informacji - łącze SPN-42. Auto-lądowanie wymaga odbierania przez samolot poprawnego sygnału SPN-42 i włączonego trybu ILS.

Główny tryb Powietrze-Ziemia (Air-to-ground)
Główny tryb A/G zapewnia wizualne wspomaganie atakowania z wykorzystaniem bomb konwencjonalnych i kierowanych laserowo, bomb nuklearnych i działka M61. Dopomaga również za pośrednictwem sensorów namierzających w atakowaniu z wykorzystaniem rakiet AGM-88 High-speed Anti-Radiation (HARM; rakiety antyradiacyjne) i AGM-65 Maverick, oraz używanie systemu FLIR (Forward-Looking Infrared; podczerwień przednia).

Tryby radarowe A/G
System radarowy wspomaga cztery podtryby A/G służące do atakowania celów naziemnych. Dwa (GMT i SEA) dają sztuczny (generowany komputerowo) obraz celu, gdy pozostałe dwa (MAP i EXP1) ukazują teren z przodu samolotu. Wszystkie tryby radarowe A/G wyświetlane są na prawym DDI. Główny tryb radarowy A/G uaktywniany jest klawiszem „R". Dodatkowe dane na temat systemu radarowego pojawią się w sekcji głównego trybu Powietrze-Powietrze (A/A).

Typowy ekran radarowego A/G.



a. Wskaźnik podtrybu
Podtryb radarowego A/G: GMT, SEA, MAP, EXP1. Podtryby zmieniane są za pomocą „Q".
b. Pasmo skanowania
Wysokość pionowa pasma skanowania w stopniach skanowania (1B, 2B, 4B, 6B - 1B równe jest 2.5 stopnia). Wyświetlane jedynie w trybach GMT i SEA. Uwaga: wiązka skanująca jest wycentrowana na 10 stopni pod linią horyzontu.
c.Kurs magnetyczny
d. TDC
Kursor przyporządkowania celów. Używaj „SHIFT STRZAŁKA" by przesunąć TDC na wyświetlacz. Przyporządkowanie celu znajdującego się pod wskaźnikiem odbywa się przy pomocy klawisza „\". Uwaga: gdy TDC znajduje się w pozycji neutralnej wciskanie „\" przyporządkowuje i zmienia cele.
e. Szerokość pozioma wiązki skanującej
Szerokość pozioma wiązki radarowej w stopniach na prawo i lewo mierzona od środka samolotu. Wyświetlany jedynie w trybach GMT i SEA.
f. Maksymalny zasięg skanowania
Zasięg zmieniany jest przy pomocy „TAB" i „SHIFT TAB". Podobnie jak w przypadku trybów radarowych A/A zasięg określa jedynie obszar mieszczący się na wyświetlaczu, nie zasięg wykrywania celów.
g. Minimalny zasięg skanowania
h. Siatka poziomu/zasięgu
Wyświetla i cyklicznie odnawia promienie +/-30 stopni i +/- 60 stopni.
i. Prędkość opadania/wznoszenia
j. Wychylenie pionowe anteny
Ukazuje wychylenie anteny w odniesieniu do lokalnego poziomu. Kąt wychylenia zawiera się w przedziale +/- 60 stopni.
k. Prędkość
l. Wysokość barometryczna
Ukazuje wysokość w stopach nad poziomem morza (mean sea level; MSL).

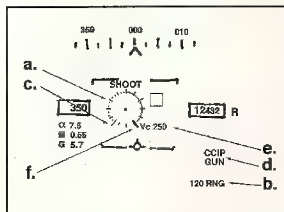
Podtryby radarowe A/G
GMT: tryb Ground Moving Targets (naziemne cele ruchome) wykrywa niewielkie naziemne obiekty jak ciężarówki czy mobilne jednostki AAA. Cele ukazywane są w postaci niewielkich prostokątów. Cele mogą być wskazywane za pomocą TDC lub „\". Zaznaczony cel wyświetlany jest jako prostokąt ze zwrotem kierunku, cyfrowym wskaźnikiem kursu po prawej i dziesiątkach węzłów po lewej.
SEA: filtr radarowy Sea Surface Search (przeszukiwania powierzchni morza) wyświetla jedynie statki. Cele SEA prezentowane jak w GMT określa się identycznie jak w przypadku GMT.
MAP: tryb Ground Map (mapy terenu) wyświetla obraz ograniczonego zasięgiem wycinka terenu znajdującego się przed nosem samolotu. Tryb MAP wykorzystuje do namierzania celów system TDC. Używaj „SHIFT STRZAŁKI" by przesunąć TDC na obraz. Wciśnij „\" by zaznaczyć cel. Znacznik „X" wskazuje określony cel.
EXP1: Expand Mode (tryb rozszerzony) jest identyczny z MAP, lecz wyświetlany minimalny zasięg stanowi zawsze połowę wybranego zasięgu.

• **Tryby uzbrojenia A/G**
Uzbrojenie Powietrze-Ziemia przyporządkowane jest - w zależności od rodzaju broni - jednemu z trzech trybów. Rodzaje broni to: konwencjonalne, kierowane laserowo i bomby nuklearne oraz działko A/G.

Klawisz	Opis
„]"	Przełącza typy broni konwencjonalnej
„O"	Uaktywnia tryby elekto-optyczne służące do „dostarczania" AGM-65 Maverick lub AGM-62 Walleye, lub by uaktywnić FLIR
„U"	Uaktywnia tryb HARM służący do „dostarczania" pocisków AGM-88

Tryb konwencjonalnego ataku A/G.
Tryb GUN jest uaktywniany gdy wybrane zostaje działko. Używaj go przy atakowaniu małych, lekkich celów.

Obraz HUD CPIP GUN.



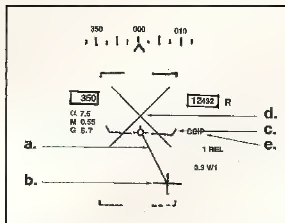
a. A/G GUN wskaźnik główny: okrąg wskazuje dystans jaki musi przebyć strumień pocisków w drodze do ziemi. Każdy znacznik reprezentuje 1000 stóp, gdy godzina 12 jest zasięgiem zerowym.
b. Znacznik ukazujący punkt w którym pociski uderzą w ziemię.
c. Maksymalny zasięg działka.
d. Wskaźniki CCIP i GUN.
e. Prędkość zbliżania się.
f. Wskaźnik odległości porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara wraz ze zmniejszaniem się odległości.

„Dostarczanie" uzbrojenia konwencjonalnego i nuklearnego
Bomby niekierowane (Mk-82, Mk-83 i Mk-84), bomby kierowane laserowo (Mk-83LGB i Mk-84LGB) oraz bomby nuklearne (N-57) są „dostarczane" przy użyciu trybu Continously-Computed Impact Point (CCIP; stale wyznaczany punkt uderzoniowy) lub Auto-release (AUTO; automatyczne uwolnienie). Bomby kierowane laserowo są przeznaczone do „dostarczania" w trybie AUTO, natomiast bomby niekierowane - w CCIP. Tryb może być zmieniany „SHIFT]"

Tryb bombardowania CCIP.
a. Linia upadku - wektor wyprowadzony od wskaźnika opadania/wznoszenia do punktu upadku (krzyża)

b. Krzyż punktu upadku - wskazuje punkt na powierzchni ziemi, w który uderzyłyby aktualnie zwolnione bomby

c. Wskaźnik konieczności poderwania samolotu zintegrowany ze wskaźnikiem opadania/wznoszenia ukazuje pułap samolotu ponad powierzchnią gruntu



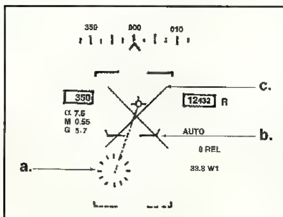
d. Break-away wskaźnik „X" wyświetlany jest gdy niezbędne jest uzyskanie 4-G by zapobiec uderzeniu w powierzchnię ziemi

e. CCIP

Wskaźnik aktualnego trybu bombardowania

„Dostarczenie" przy wykorzystaniu CCIP wymaga określenia uzbrojenia „]" i ewentualnego uaktywnienia systemu CCIP - „SHIFT]". Wejdź w łagodne nurkowanie nad celem, tak by widoczny był na HUD krzyż punktu upadku. Leć nad celem. Kiedy krzyż znajdzie się dokładnie nad celem, zwolnij bomby klawiszem „ENTER" lub przyciskiem joysticka. Podciągnij nos samolotu w górę, by uniknąć uderzenia w powierzchnię gruntu.

Tryb AUTO (przed określeniem punktu przeznaczenia)



a. Wskaźnik A/G jest używany do określania punktu na powierzchni gruntu.

b. Wskaźnik konieczności poderwania samolotu zintegrowany ze wskaźnikiem opadania/wznoszenia ukazuje pułap samolotu ponad powierzchnią gruntu

c. Break-away wskaźnik „X" wyświetlany jest gdy niezbędne jest uzyskanie 4-G by zapobiec uderzeniu w powierzchnię ziemi

Tryb AUTO (po określeniu punktu przeznaczenia)

d. AUTO wskaźnik aktualnego trybu bombardowania

e. Time-to-Go - TTG (czas-do) podaje czas w sekundach, po upływie którego uzbrojenie jest automatycznie zwalniane; podawany w formie „xx REL"

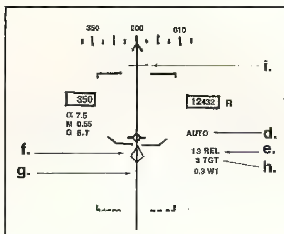
f.Po określeniu punktu przeznaczenia nad celem pojawia się romb

g.Po określeniu punktu przeznaczenia Linia Azymutalna (ASL; Azimuth Steering Line) wskazuje kurs do punktu stanowiącego cel; na linii znajduje się wskaźnik momentu zwolnienia bomb

h.Po określeniu punktu przeznaczenia - odległość do celu w dziesiętnych NM; podawany w formie „x.x TGT"

i. Wskaźnik momentu zwolnienia bomb

Przesuwający się w dół wskaźnik, osiąga wskaźnik prędkości opadania/wznoszenia w momencie zwolnienia bomb



„Dostarczenie" w trybie AUTO wymaga określenia uzbrojenia „]" i ewentualnego uaktywnienia systemu AUTO - „SHIFT]". Manewruj, by umieścić wskaźnik A/G na celu i zaznacz cel wciskając „ENTER". Leć poziomo wykorzystując ASL, aby przelecieć dokładnie nad celem. Kiedy wskaźnik momentu zwolnienia bomb osiągnie punkt wskaźnika prędkości opadania/wznoszenia i TTG osiągnie 0 - bomby zostaną automatycznie zwolnione. Aby anulować zaznaczenie celu i spróbować po raz kolejny - wciśnij „SHIFT \".

Elektrooptyczny tryb „dostarczania".

Tryb EO umożliwia wykorzystanie FLIR, AGM-65 Maverick (MAV) lub AGM-62 Walleye (WE). Urządzenia EO są zmieniane za pomocą „O" i muszą zostać załadowane na pokład samolotu przed lotem. Komunikat „NO SRC" (no source; brak źródła) jest wyświetlany, gdy niedostępne są urządzenia EO. System EO może śledzić zarówno statyczne, jak i ruchome cele i jest idealny do przeprowadzania ataków lekkich i opancerzonych pojazdów naziemnych. Tryb EO wyświetlany jest na lewym DDI.

Tryb EO

FLIR - Zapewnia zdolność widzenia w nocy i może być wykorzystywany do określania punktu docelowego dla broni konwencjonalnej w trybie AUTO. FLIR może być wykorzystywany również do określania celu (budynku, pojazdu) dla pocisków typu Maverick.

MAV

AGM-65 - Maverick jest rakietowym pociskiem samokierującym. Cel jest wyznaczany optycznie przy użyciu FLIR lub własnej kamery optycznej AGM-65.

WE AGM-62 jest kierowaną optycznie bombą ślizgową o ogromnej sile niszczącej.

Forward-Looking Infrared (FLIR)

Obrazy wszystkich trzech kamer EO mogą być powiększone i pomniejszane optycznie przy użyciu „CONTROL +" i „CONTROL -". Tryby FLIR i MAV umożliwiają przesuwanie obiektywu kamer za pomocą „CONTROL STRZAŁKA". WE zawsze wskazuje punkt o trzy stopnie poniżej znacznika nosa samolotu.

Ekran FLIR EO.

a. Wskaźnik trybu FLIR

b. Azymut lokalny obiektywu kamery jest kątem odchylenia obiektywu w prawo (R) lub lewo (L).

c. Wychylenie pionowe obiektywu kamery ukazuje kąt pomiędzy kierunkiem obiektywu a znacznikiem nosa samolotu (waterline).

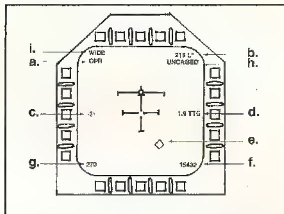
d. TTG jest wyświetlany po określeniu celu.

e. Wskaźnik śledzenia wyświetlany jest, gdy FLIR namierza pojazd lub budynek. Kamera kontynuuje śledzenie dopóki nie zmieni się jej pozycji przez naciśnięcie „CONTROL STRZAŁKA".

f. Wysokość barometryczna.

g. Wskaźnik prędkości.

h. Komunikat „CAGED" wyświetlany jest gdy urządzenie NIE śledzi, „UNCAGED" - gdy śledzi.

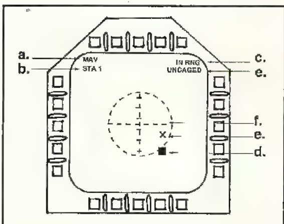


i. Komunikat „WIDE" oznacza, że wyłączone są zbliżenia.

Aby użyć FLIR, uaktywnij je, naciskając „O". Na HUD pojawi się niewielki okrąg symbolizujący obiektyw kamery. Jeśli cel został już określony przy pomocy radarowego A/G, FLIR podporządkuje się i zacznie śledzić wybrany cel. Powiększ obraz celu, używając „CONTROL +". Zmieniaj układ kamery, wykorzystując „CONTROL STRZAŁKI" i określ cel, wciskając „ENTER". Jeśli kamera wskazuje pojazd lub budynek, FLIR zacznie go śledzić. Jeśli nie został wskazany określony obiekt, lub obiekt nie jest widziany przez kamerę, namierzony zostanie punkt na powierzchni gruntu. Zaniechanie namierzanie celu przy pomocy FLIR wymaga wciśnięcia „SHIFT \" lub „CONTROL STRZAŁKI". Po określeniu celu „CONTROL \" cyklicznie zmienia cele na najbliższe pojazdy lub budynki. Określony cel reprezentowany jest na HUD jako niewielki romb.

AGM-65 Maverick (MAV)

AGM-65 jest „dostarczany" za pomocą trybu MAV. Zmiana trybu na MAV wymaga wciskania „O". Pociski AGM-65 są podwieszane na pylonach przed lotem.



Ekran MAV EO.

a. Wskaźnik trybu MAV (powtórzony również na HUD).

b. Wskaźnik pylonu.

c. Komunikat „IN RNG" (w zasięgu) wyświetlany jest gdy kryteria efektywności odpalenia są spełnione. Wciśnij „ENTER" by zwolnić pocisk.

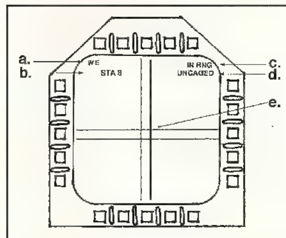
d. Wskaźnik śledzenia wyświetlany jest gdy FLIR namierza pojazd lub budynek. Kamera kontynuuje śledzenie dopóki nie zmieni się jej pozycji przez naciśnięcie „CONTROL STRZAŁKA".

e. Wskaźnik „X" ukazuje kąt kamery.

f. Okrąg reprezentuje pięciokątny promień wokół centrum kamery pocisku.

Aby spełniać kryteria odpalenia, cel musi być w zasięgu i wskaźnik x musi znajdować się wewnątrz okręgu. Aby „dostarczyć" pocisk typu Maverick, uaktywnij tryb MAV, wciskając „O". Jeśli cel został już określony przy pomocy radarowego A/G, kamera podporządkuje się i zacznie śledzić wybrany cel. Powiększ obraz celu, używając „CONTROL +". Zmieniaj układ kamery, wykorzystując „CONTROL STRZAŁKI" i określ cel, wciskając „ENTER". Jeśli kamera wskazuje pojazd lub budynek, kamera zacznie go śledzić. Zaniechanie namierzanie celu przy pomocy FLIR wymaga wciśnięcia „SHIFT \" lub „CONTROL STRZAŁKI". Po określeniu celu „CONTROL \" cyklicznie zmienia cele na najbliższe pojazdy lub budynki. Określony cel reprezentowany jest na HUD jako niewielki romb. Namierzenie celu jest anulowane, gdy wskaźnik efektywności odpalenia nie znajduje się wewnątrz okręgu, lub układ kamery został zmieniony ręcznie.

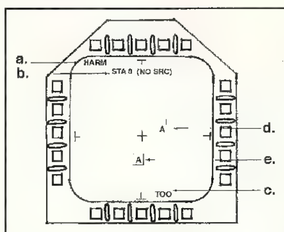
AGM-62 Walleye (WE)
AGM-62 jest „dostarczany" za pomocą trybu WE. Zmiana trybu na WE wymaga wciskania „O". Pociski AGM-62 są podwieszane na pylonach przed lotem.
Ekran EO WE.



a. Wskaźnik trybu WE (powtórzony również na HUD).
b. Wskaźnik lokacji uzbrojenia.
c. Komunikat „IN RNG" (w zasięgu) wyświetlany jest gdy kryteria efektywności odpalenia są spełnione. Wciśnij „ENTER" by zwolnić pocisk.
d. Komunikat „CAGED" wyświetlany jest gdy urządzenie NIE śledzi, „UNCAGED" - gdy śledzi.
e. Bramki celownicze służące do określenia jako celu pojazdu, statku lub budynku.

Aby „dostarczyć" pocisk typu Walleye, uaktywnij tryb WE, wciskając „O". Powiększ obraz celu, używając „CONTROL +". Kamera WE nie jest w stanie podporządkować się radarowi i zacząć śledzić cel przezeń wskazywany. Na HUD pojawi się dodatkowy system wspomagający, zintegrowany z obiektywem kamery. Manewruj, by umieścić wymagany obiekt w bramkach systemu i namierz go wciskając „ENTER". Określony w ten sposób cel reprezentowany będzie na HUD jako romb. Leć poziomo dalej i w momencie gdy na HUD i DDI pojawi się komunikat „IN RNG" - zwolnij pocisk.

Tryb HARM
Tryb przeznaczony dla pocisków AGM-88 High-speed Anti Radiation (HARM) umożliwia namierzanie i efektywne zwalczanie stanowisk ogniowych Surface-to-Air Missle (SAM; rakiet Ziemia-Powietrze) oraz Anti-aircraft Artillery (AAA; artyleria przeciwlotnicza). Atak z wykorzystaniem tej broni jest skuteczny w odniesieniu do celów emitujących sygnały radarowe. Ekran HARM zapewnia widok celu znajdującego się wewnątrz trzydziestostopniowego obszaru „widzenia" rakiety. Tryb HARM uaktywnia się w lewym DDI.
Ekran HARM.

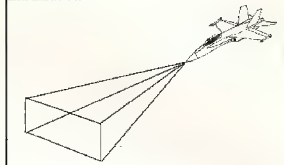


a. Wskaźnik trybu.
b. Wskaźnik lokacji uzbrojenia.
c. Wskaźnik zawsze aktywnego trybu Target-of-opportunity.
d. Cele są wyświetlane przy użyciu liter: I dla samolotu (Airborne Interceptor); S dla stanowiska ogniowego SAM; A dla kierowanej radarowo AAA; C dla radarów emitujących falę ciągłą (Continuous Wave; wszystkich oprócz I, S i A).
e. Symbol namierzonego celu.

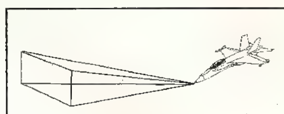
Aby „dostarczyć" pocisk typu AGM-88 HARM, uaktywnij tryb HARM wciskając „U". Leć w kierunku ogólnym ku celowi (celom), dopóki ich symbole nie zaczną być wyświetlane na ekranie. Namierzaj je za pomocą „ENTER" lub „CONTROL \". Zmieniaj cele przy pomocy „CONTROL \", dopóki wymagany cel nie zostanie namierzony. Leć w kierunku celu, dopóki na HUD nie pojawi się komunikat „IN RNG". Odpal rakietę wciskając „ENTER".

GŁÓWNY TRYB POWIETRZE-POWIETRZE (Air-to-Air)
Tryb główny Powietrze-Powietrze (A/A) został zaprojektowany do walki w zasięgu krótkim, wzrokowym przy wykorzystaniu działka M61 i rakiet naprowadzanych „cieplnie" - AIM-9 Sidewinder. Umożliwia również efektywne atakowanie celów znajdujących się poza zasięgiem wzrokowym (średnim) z wykorzystaniem Advanced Medium Range Air-to-Air Missle (ARAAM; usprawnionych rakiet powietrze-powietrze średniego zasięgu). Zapewnianie przez tryb automatyczne zarządzanie zasobami oraz osprzętem wpływającym na awionikę pozwala pilotowi skoncentrować się na sytuacji taktycznej szybko zmieniającego się środowiska walki powietrze-powietrze.

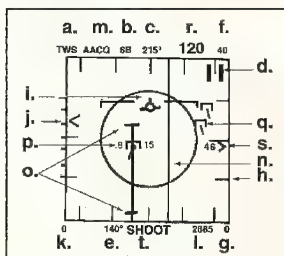
Funkcja radaru
Zestaw radarowy opiera się na skierowanej w przód, umieszczonej w nosie samolotu antenie. W czasie prowadzenia namierzania radarowego antena porusza się w ramach określonych przez obszar skanowania: ustawienia kierunku i wychyleń anteny. Pion jest ustalany w stopniach (bar; B), gdzie jeden B równa się 2.5 stopniom geometrycznym. Uzyskany może być pion 1, 2, 4 i 6B. Lokalny azymut skanowania przestrzeni (wychylenie boczne) może przyjmować wartości 140, 80, 60, 40 i 20 stopni. Określenie obszar skanowania jest istotne, gdyż wykryciu ulegają jedynie obiekty znajdujące się na drodze wiązki radarowej. Wybór większego obszaru skanowania wiąże się z dłuższym czasem wymaganym na jego przeprowadzenie i odnowienie obrazu sytuacji. Po wybraniu każdy z poniższych podtrybów radaru dysponuje odrębnymi ustawieniami obszaru skanowania.
Obszar skanowania nieustabilizowanego.



Obszar skanowania ustabilizowanego.



Tryb radaru TWS A/A.



a. Wskaźnik aktywnego podtrybu
Podtryby normalne to: RWS, VS, TWS, STT - zmian pomiędzy nimi dokonuje się za pomocą „Q". Podtryby ACM to: WACQ, VACQ, GACQ lub BST - zmian dokonuje się przy pomocy „SHIFT R". Podtryby opisane są poniżej.
b. Szerokość pionowa wiązki skanującej
Pion skanowania, determinowany przez wysokość anteny, podany jest w B. Używaj „X" by zmniejszać i „SHIFT X" by zwiększać obszar skanowania.
c. Kurs - Kurs magnetyczny samolotu.
d. TDC
Kursor przyporządkowania celów. Użyj „SHIFT STRZAŁKA" by przesunąć kursor z pozycji neutralnej na wyświetlacz. Określ cel znajdujący się pod TDC za pomocą „\". Uwaga: kiedy TDC znajduje się w pozycji neutralnej, „\" wskazuje a następnie zmienia cele.
e. Przedział poziomy wiązki skanującej
Przedział poziomy wiązki radarowej w stopniach na prawo i na lewo od środka samolotu. Wyświetlany tylko w trybach GMT i SEA. Używaj „Z" by zmniejszyć i „SHIFT Z" by zwiększyć obszar skanowania.
f. Maksymalny zasięg wyświetlania
Zasięg zmieniany jest przy pomocy „TAB" i „SHIFT TAB". Podobnie jak w przypadku trybów radarowych A/G, zasięg określa jedynie obszar mieszczący się na wyświetlaczu, a nie zasięg wykrywania celów.
g. Minimalny zasięg skanowania
h. Siatka poziomu/zasięgu

Każdy pionowy i poziomy znacznik reprezentuje 30 stopni.
i. Prędkość opadania/wznoszenia
Wyświetlany w stałym położeniu o prędkości i układzie samolotu informuje przy pomocy linii horyzontu.
j. Wychylenie pionowe anteny
Ukazuje wychylenie anteny w odniesieniu od lokalnego poziomu. Kąt wychylenia zawiera się w przedziale +/- 60 stopni. Kiedy cel zostanie określony, wskaźniki cyfrowe po prawej ukazują jego względną wysokość w skali o podziałce 1000 stóp.
k. Prędkość
l. Wysokość barometryczna
Ukazuje wysokość w stopach nad poziomem morza (mean sea level; MSL).
m. Wskaźnik AACQ
Używany w zestawieniu z RWS, VS lub TWS wskazuje, że cel w momencie jego wykrycia zostanie namierzony. Do momentu wykrycia AACQ pozostaje wolne.
n. B-sweep
Ukazuje aktualną poziomą pozycję anteny radarowej.
o. Zasięg odpalenia
Ukazaje zasięg minimalny i maksymalny wybranego pocisku A/A.
p. Określony L&S
Cel Launch & Steering lub cel SST.
q. Cel nie namierzany.
r. Wybrane uzbrojenie
Jednostka: AIM-9, A-120 lub działko M61.
s. Znacznik odległości do celu
Ukazuje odległość do celu w dziesiątkach stóp.
t. Komunikat „SHOOT" (strzał)
Wyświetlany jest gdy spełnione są wszystkie kryteria efektywnego ataku.

Podtryby radarowe A/A
Zestaw radarowy AN/APG-65 umożliwia śledzenie wielu różnych celów powietrznych. Zestaw może pracować w każdym z następujących trybów:
* RWS (Range While Search; zachowuj zasięg w trakcie poszukiwania): RWS umożliwia wykrywanie i śledzenie celów zarazem na dużych i małych odległościach. Cele są przedstawiane w formacie poziomym zasięgu. Tryb RWS jest użyteczny przy dużym obszarze skanowania. Uaktywnienie tego trybu wymaga wciśnięcia „Q". Określenie celu z poziomu RWS za pomocą „\" przełącza tryb śledzenia na STT (patrz niżej).
* VS (Velocity Search; szukaj na podstawie prędkości): VS określa cele jako funkcję prędkości. Cele są przedstawiane w formacie poziomym prędkości. Uaktywnienie tego trybu wymaga wciśnięcia „Q". Używaj szukania na podstawie prędkości do identyfikowania celów. Określenie celu z poziomu VS za pomocą „\" przełącza tryb śledzenia na STT (patrz niżej).
* TWS (Track While Scan; Śledź w trakcie poszukiwania): Tryb TWS daje możliwość śledzenia wielu celów równocześnie. Cele są przedstawiane w formacie poziomym zasięgu. TWS wspomaga określanie priorytetów celów Lunch & Steering. Wszystkie cele wyświetlane są ze wskaźnikiem ukazującym kierunek, w którym się poruszają. Cel L&S jest wskazywany przez niewielki kwadrat w jego centrum. Uaktywnienie tego trybu wymaga wciśnięcia „Q". Wskazanie celu za pomocą „\" lub TDC określa cel jako L&S. Dodatkowo cel L&S charakteryzowany jest przez liczbę mach (procent prędkości dźwięku) po lewej i wysokość po prawej stronie.
* STT (Single Target Track; śledź pojedynczy cel): Umożliwia szybko odnawialne skanowanie (śledzenie) pojedynczego celu. STT może zostać uaktywniony ręcznie z poziomu RWS, VS lub TWS, lub też automatycznie z poziomu trybów ACM. Funkcja pełnego wychylania się anteny umożliwia śledzenie celu w przedziale +/-70 stopni w pionie i poziomie. Uaktywnienie tego trybu wymaga wciśnięcia „Q". Tryb ten jest osiągalny tylko wówczas, gdy określony jest cel w trybie RWS,VS lub TWS.
* Tryby Air Combat Maneuvring: radar obsługuje następujące tryby ACM: Wide Aqusition (WACQ; wyznaczanie szerokie), Vertical Acqusition (VACQ; wyznaczanie pionowe), Gun Aquisition (GACQ; wyznaczanie działka) i Boresight (BST; pole widzenia). Te tryby wykorzystują określone wzorce pracy anteny do wykrywania celów i automatycznie namierzają i śledzą (za pomocą STT) pierwszy napotkany cel. Cele w odległości większej niż 10 NM są ignorowane, co czyni z nich idealne narzędzie podczas cechującej się dużymi przeciążeniami walki kołowej.

Tryb	Poziome wychylenie anteny	Pionowe wychylenie anteny
WACQ	+/-30 stopni	+/-7.5 stopnia
VACQ	+/-5 stopni	+20/-5 stopni
GACQ	+/-5 stopni	+/-5 stopni
BST	+/-2.5 stopnia	+/-2.5 stopnia

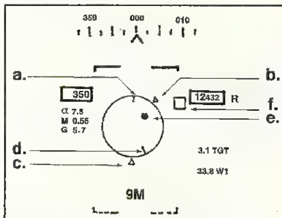
Tryby ACM
Zmian trybów dokonuje się za pomocą „SHIFT R". Kiedy cel zostaje określony, radar przełącza się na STT i zaczyna śledzić cel. Jeśli cel oddali się poza zasięg skanowania, radar wraca do trybów ACM i rozpoczyna poszukiwanie.

* Auto Acquisition (AACQ; wyznaczanie automatyczne): Radar w połączeniu z RWS, VS i TWS umożliwia automatyczne przyporządkowanie. Użyj „SHIFT Q", by wywołać ten system. Po zakończeniu skanowania radar automatycznie wyznacza najważniejszy cel i albo przełącza w tryb STT (jeśli wykorzystywany był tryb RWS i VS), albo nadaje mu status L&S (jeśli wykorzystywany był tryb TWS). Kiedy cel zostanie wyznaczony, AACQ wraca do stanu uśpienia.

Wyznaczanie celów
RWS, VS i TWS są trybami ustabilizowanymi. Oznacza to, że skanują obszar równoległy do horyzontu niezależnie od wysokości, na jakiej znajduje się samolot. Tryby ACM (WACQ, VACQ, GACQ i BST) są trybami nieustabilizowanymi. Ich obszar skanowania zależny jest od układu samolotu. Wielkość celu i stosunkowa wysokość wpływają na odległość, z jakiej może być on wykryty. Po uaktywnieniu każdy z podtrybów skanuje swój określony zasięg. Kiedy cel jest ukazywany na radarze, na HUD wyświetlany jest reprezentujący go i znajdujący się na nim prostokąt - tzw. TD box (Target Designation box). Tryb A/A radaru uaktualniany jest „R", co również zmienia jego pracę pomiędzy trybem głównym radaru A/A i A/G. Radar wyświetlany jest na prawym DDI.
DOSTARCZANIE BRONI A/A
Wyświetlacz systemu zarządzania zasobami (lewy DDI) graficznie ukazuje rozmieszczenie broni na skrzydłach. Użyj „[„ by zmieniać broń A/A; działko M61, AIM-9, AIM-120 AMRAAM. „S" wyświetla ekran zasobów. Stacje (pylony) ponumerowane są od 1 do 9 (od lewej do prawej). Sposób efektywnego „dostarczenia" broni A/A zależy jest od tego, czy określony rodzaj broni korzysta z namierzania radarowego i jaki ewentualny tryb wykorzystuje, czy STT czy TWS wraz z L&S.
AIM-9L Sidewinder - NIE kierowany radarowo
AIM-9L Sidewinder jest bojowym kierowanym cieplnie pociskiem rakietowym. Jest samonaprowadzany i „określa się" w źródle ciepła celu - dyszy wylotowej silnika. Jego głowica jest stosunkowo niewielka, a zasięg krótki - zwykle do 10 NM. Używaj „[„ dopóki na HUD nie wyświetli się komunikat AIM9. Jeśli radar nie śledzi celu, wokół symbolu nosa samolotu pojawi się niewielki okrąg „poszukiwawczy" AIM-9L. Manewruj, by umieścić żądany cel wewnątrz okręgu. Kiedy AIM-9 „spostrzeże" ciepło, namierzy cel i wyda ciągły dźwięk. Wysokość dźwięku wzrasta wraz ze wzrostem siły namiaru (tzn. zbliżaniem się celu). Wciśnij „ENTER" lub przycisk na joysticku, by odpalić AIM-9L.
AIM-9M - kierowany radarowo
Przy włączonym systemie namierzania radarowego po wyborze AIM-9M na HUD wyświetlany jest Normalized In-Range Display (NIRD; znormalizowany wyświetlacz celu w zasięgu). NIRD ukazuje okrąg ze znacznikami na godzinie 2:30 i 6:00.

NIRD.

a. Koło namiarowe reprezentujące pole widzenia rakiety.
b. Znacznik minimalnego zasięgu rakiety na 2:30.
c. Znacznik maksymalnego zasięgu rakiety na 6:00.
d. Wskaźnik odległości przesuwający się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara po okręgu reprezentujący odległość od celu.
e. Wskaźnik wymaganego kursu do przechwycenia celu.
f. TD box.



Umieść wskaźnik wymaganego kursu do przechwycenia celu wewnątrz koła namiarowego NIRD. Kiedy cel pojawi się na HUD i spełnione zostaną wszystkie warunki efektywnego ataku, wyświetlony zostanie komunikat „SHOOT" na TD box.
AIM-120 AMRAAM - kierowany radarowo
AIM-120 Advanced Medium-range Air-to-Air Missile (AMRAAM; usprawniony pocisk powietrze-powietrze średniego zasięgu), jest samokierującym, aktywnym radarowo pociskiem średniego zasięgu. Może być wykorzystywany jedynie wraz z radarem. Wybierz AIM-120 wciskając „[„. Korzystając z radaru określ cel. Kiedy radar rozpocznie namierzanie, na HUD pojawi się NIRD. Odpal AIM-120 w identyczny sposób jak opisany powyżej.

Działko M61 - nie kierowane radarowo
M61 Vulcan dysponuje 578 pociskami i może być wykorzystywane zarówno przy atakach A/A, jak i A/G. Uaktywnij działko za pomocą cyklicznego wciskania „[„. Pozostała ilość pocisków ukazywana jest na HUD. Na HUD znajduje się również niewielki znacznik (tzw. pipper) w kole reprezentujący pozycję wyobrażonego pocisku w odległości 1500 stóp od samolotu. Aby przeprowadzić atak manewruj tak, by pipper znalazł się nad celem. Kiedy znajdzie się on w odległości około 1500 stóp, wciśnij i przytrzymaj „ENTER" lub przycisk na joysticku.

Działko M61 - kierowane radarowo
Określ radarowo cel i uaktywnij M61 „[„. Na HUD ukaże się pipper otoczony przez okrąg. Znaczniki na okręgu oznaczają 1000 stóp. Dodatkowo po okręgu przesuwa się wskaźnik odległości do celu radarowego. Pipper wskazuje pozycję wyobrażonego pocisku w odległości równej wskazaniu wskaźnika odległości. Aby trafić cel, manewruj tak, by pipper znalazł się nad celem i wciśnij i przytrzymaj „ENTER" lub przycisk na joysticku.

Opracował: Lt. JG John "Weasel" Doe



KLAWISZOLOGIA

owani

ainie

ie/zwoini

widok ogólny

widok dol

silników

radarowym (High

dopalacza

autopilot

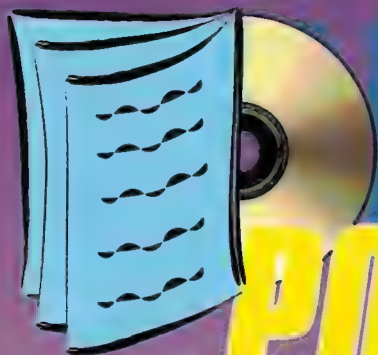
mia

dobór uzbrojenia

aku A/G

ekto-opt

HARM do starczania pocisków AGM-88



PORADNIKI

Teoretycznie jest to tylko hokej, który może za oceanem czy u naszych wschodnich sąsiadów cieszy się wielkim powodzeniem, ale u nas? A jednak to właśnie ta gra stała się niedoścignionym wzorem dla redakcyjnego maniaka gier sportowych...

Sequel słynnej zabawy w budowę kolei - tym razem postarano się nie tylko o realia, ale i wygląd graficzny. Wprawdzie nie jest on taki ważny, ale przy tym wykonaniu chowa się nawet elektryczna kolejka młodszego brata ukryta na strychu.

producent: PopTop Software
platforma: PC

Railroad Tycoon 2

RT2 jest grą o stopniu złożoności budzącym grozę i podziw pospołu. Ogromne możliwości manewru sprawiają, że właściwie trudno jest konkretnie doradzać co i kiedy czynić - ale to właśnie jeden z największych atutów tej gry. Tj. jej rozmach sprawia, że można grać miesiącami bez uczucia znużenia, wynikającego z ciągłego wykonywania tych samych czynności; tu co prawda często wprawdzie musimy (jednak!) robić to samo, ale zwykle okazuje się, że daje to zupełnie (lub chociaż w znacznym stopniu) odmienne skutki, gdyż w międzyczasie zmieniła się globalna sytuacja. Dlatego traktujcie niniejsze podpowiedzi nie jako sposób na pewne i bezproblemowe ukończenie RT2, a raczej jako metodę na uniknięcie wielu rozmaitych pułapek, które czyhają na początkującego gracza. I pamiętajcie, że są to tylko sugestie, które powinny przynieść wymierny (i pozytywny) efekt - ale wcale nie znaczy, że zawsze się sprawdzają. No cóż - jak to w życiu... Bawcie się dobrze.



•Zaczynaj ostrożnie, na początek nie szukaj dużej ilości akcjonariuszy. Do rozwoju obierz kierunek wschodni. Koncentruj się na przewozach pasażerów i towarów; tudzież nie zapominaj o górnictwie. Koncentruj się na tych aspektach, aż uzyskasz przychody rzędu 1 mln/rok. Teraz możesz podwyższać wypłacaną dywidendę - w końcu płacisz sam sobie. W ten sposób zyskasz fundusze na założenie kolejnej spółki. Tu już możesz dopuszczać innych udziałowców. Gdy tylko zauważysz, że zyski spadają - bez sentymentów, sprzedawaj swe udziały i inwestuj kasę w nowy biznes. W ten sposób do końca XIX wieku powinieneś mieć na koncie z 20 mln. W ogóle w RT2 zbożne (nomen omen) przysłowia typu „ziarnko do ziarnka" kończą się morałem „i będziesz miał dwa ziarnka, a pod koniec życia worek zboża". Tu musisz być agresywnym i twardym s... kurczybykiem, który sprzeda swego najlepszego przyjaciela, jeśli zaoferują mu 50 centów. Jak to powiedział kiedyś Rockefeller „pierwszy milion należy ukraść, by dalej można już grać uczciwie". Musisz więc wyzbyć się sentymentów i wyciskać każdego dolara z każdej okazji, choćby np. miało się to wiązać z bankructwami spółek, które tak naprawdę założyłeś tylko po to, by wyciągnąć kasę od naiwnych akcjonariuszy, etc. Na szczęście to tylko gra... W prosty sposób możesz zwiększać swe dochody, zwiększając dywidendy wypłacane przez spółki będące pod twą kontrolą. Dopóki spółka jest dochodowa - kasa sama wali do kieszeni!

•Na początku gry, gdy niezbędne są sand/water tower i roundhouses, buduj je w dość regularnych odstępach, szczególnie na dłuższych trasach. W ten sposób znacznie zwiększysz ogólną wydajność i wydolność tejże trasy i redukujesz nieuniknione koszta własne, wynikłe z ich braku. Rada może trywialna - ale cenna! Dobrze jest kupować rozmaite zakłady przemysłowe na trasie. A to z kilku przyczyn: będą twoje i tym samym masz pewność, że tam będą ;). (Przeciwnicy nie będą w stanie ich likwidować.) No i zasadniczo powinny przynosić niezły zysk, jeśli tylko będziesz o nie odpowiednio dbał. W miarę możliwości (gdy rozwój gry na to pozwala) buduj trasy dla pociągów elektrycznych i kupuj dla swych maszynek silniki GG1. Dodawaj więcej wagonów (do 6). Gdy masz stalownię na głównej trasie, zasilaną żelazem i węglem, to pociągi wiozące do niej zaopatrzenie będą często blokowały przepustowość tejże trasy. Możesz tego uniknąć stawiając ze dwa małe składy obok stalowni lub robiąc przy tejże stalowni „rozgałęźnik", który odciąży główną linię.

•Składowanie pieniędzy w banku jest przyjemne i bezpieczne... ale czy tak naprawdę opłacalne? Lepiej - ale i ryzykowniej - jest je nieustannie inwestować. A to wiąże się z nieustanną ekspansją twojej spółki (o ile naturalnie masz zaufanie do samego siebie jako managera ;)). W każdym razie; gotówka w banku to zysk pewny, ale niewielki, inwestycja zaś to ryzyko, ale i potencjalne ogromne zarobki. Powiem jedno: to tylko gra, idź na całość!

•Najkorzystniejszy biznes (tj. przynoszący duże i pewne zyski?) to wożenie towarów na trasie węgiel + żelazo -> stal -> towary -> port. Porty wchłaniają zwykle ogromne ilości towaru i nie następują w nim skokowe zmiany popytu. Nieźle się też można dorobić na kombinacji Grain -> Cattle Yard -> Meat Packing Plant -> City; ew. Logs -> Lumber Mill -> City, itd., choć tu czasem zyski są niewspółmiernie niskie do poniesionych nakładów. Istotne jest by wszystkie elementy naszego „perpetuum mobile kasowego" znajdowały się dość blisko siebie.

•Nie ignoruj istnienia Kanady! Tam są potencjalnie wielkie źródła dochodów. Duże lasy = sporo tartaków itp. struktur przetwarzających drewno. Jeden obóz produkuje około trzech wagonów pni i dwa wagony pulpy w ciągu roku. Stacja, która „obsługuje" co najmniej 3-4 obozy (a bywa, że uda się więcej...) to prawdziwa żyła złota!

•Łącząc się z inną spółką zyskujesz fundusze. Ale z czasem spółka staje się tak duża, że skuteczne zarządzanie nią staje się praktycznie niemożliwe. Co wtedy? Złóż rezygnację i załóż nową spółkę.

•Jeśli uważasz, ze custom houses są przydatne tylko w portach, jesteś w błędzie. Popatrz na Afrykę. Przekraczanie masy granic jest tam bardzo czasożerne - o ile nie masz własnych custom houses! Zapewne też sprawdza się to w każdym scenariuszu, w którym zmuszeni jesteśmy do przekraczania granic pomiędzy państwami...

•Rozmaite katastrofy etc. dają nieźle w kość graczo-







wi. Redukuj ich skutki przez budowanie większej ilości roundhouses. Przydają się przy składach, szczególnie gdy są dość daleko od głównej stacji. Nie zmniejszysz w ten sposób częstotliwości rozmaitych katastrof, ale choć będą cię mniej kosztować. Aha - pociąg starszy niż 30-letni... to nie jest dobry pomysł. Nie dopuszczaj by kiedykolwiek przekraczały taki wiek, albo gorzko tego pożałujesz.

•Nie zapominaj, że spore pieniądze robi się na przewozach pasażerskich, szczególnie w okolicach XX wieku. Aby ciągnąć z tego odpowiednią kasę, buduj trakcję elektryczną. Pociągi pasażerskie mogą mieć niezbyt dużą ilość wagonów (3 to już dużo) - dzięki temu będą szybkie. I szybko zostaną docenione, a ty szybko zarobisz sporo grosza. Dobrze by było, gdyby trasy do obsługi pasażerów były wydzielone z tras towarowych (tj. opłaca się położyć oddzielny tor przeznaczony tylko do przewozu pasażerów).

•Lokomotywy 4 8 8 4s są wielkie, ale bardzo kosztowne w eksploatacji. Opłacają się zasadniczo tylko na górzystych trasach, gdzie potrafią gnać 40 mil na godzinę pod górkę, z sześcioma wagonami pełnymi węgla, żelaza i drzewa. Wtedy są warte swej ceny. Tym niemniej zakupuj - gdy tylko możesz - dieslową GP18 i upgradeuj te składy. Oszczędność na paliwie jest znaczna, wzrośnie też szybkość transportu.

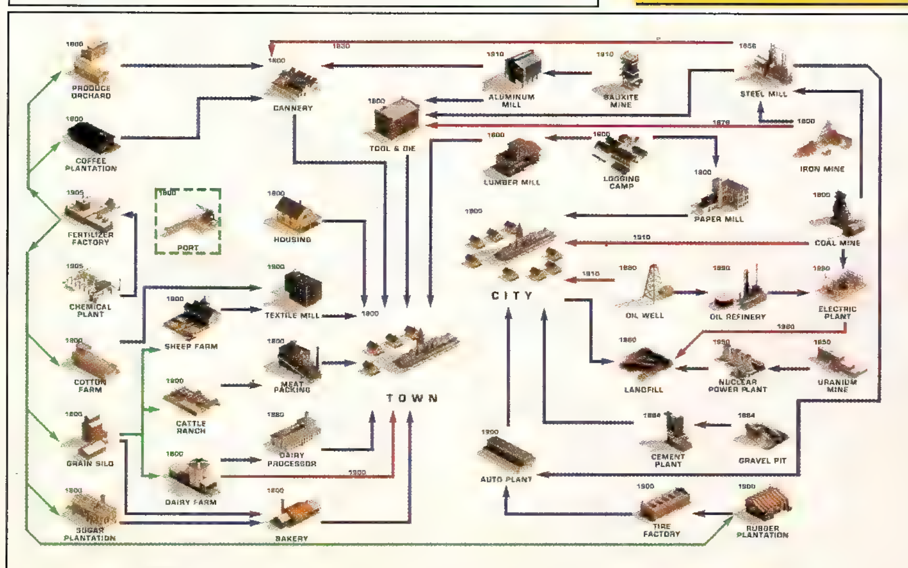
•Dostarczanie żywności do miast jest opłacalne, ale dość ryzykowne, z uwagi na dość chwiejny popyt. Zdarza się często, że niespodziewanie miasto zaczyna wchłaniać znacznie mniej żywności niż miało to miejsce do tej pory. Zatem dowożąc żywność miej zawsze jakiś inny - alternatywny - punkt docelowy, gdzie będziesz w stanie korzystnie opchnąć ewentualne nadwyżki. Pozytywne jest to, że zwykle takie niewdzięczne miasta szybko rozumieją swój błąd i ponownie zaczynają dużo konsumować, z pożytkiem dla gracza. Co powoduje wzrost miasta? Dostarczanie na czas potrzebnych im dóbr. Towary, drewno, jadło i mleko. (Nie wspominając o pasażerach i poczcie.) Dostarczając je na czas masz wrażenie, że miasto przypomina buzującą butlę z winem domowej roboty, gdy drożdże biorą się do dzieła...

Yossarian

WAGONY

Wagon	Rok	From	To
ALUMINUM	1910	ALUMINUM MILL	TOOL & DIE, CANNERY
AUTO CARRIER	1900	AUTO PLANT	CITY
BAUXITE	1910	BAUXITE MINE	ALUMINUM MILL
CATTLE	1804	CATTLE RANCH	MEAT PACKING
CEMENT	1884	CEMENT PLANT	CITY
CHEMICAL	1905	CHEMICAL PLANT	FERTILIZER FACTOR
COAL	1804	COAL MINE	STEEL MILL, CITY (1900), ELECTRIC PLANT.
COFFEE	1804	COFFEE PLANTATION	CANNERY
COTTON	1804	COTTON FARM	TEXTILE MILL
DIESEL FUEL	1890	OIL REFINERY	ELECTRIC PLANT
DINNER 1		PASSENGER REVENUE +20%	CITY
DINNER 2		PASSENGER REVENUE +20%	CITY
DINNER 3		PASSENGER REVENUE +20%	CITY
FERTILIZER	1905	FERTILIZER FACTORY	PRODUCE, COFFEE, COTTON, GRAIN, SUGAR & RUBBER
FOOD 1	1804	CANNERY & MEAT PACKING	CITY
FOOD 2		CANNERY & MEAT PACKING.	CITY
GOODS 1	1804	TOOL & DIE, TEXTILE MILL	CITY
GOODS 2		TOOL & DIE, TEXTILE MILL	CITY
GRAIN	1804	GRAIN SILO	BAKERY, SHEEP FARM, CATTLE RANCH DAIRY FARM
GRAVEL	1884	GRAVEL PIT	CEMENT PLANT
IRON ORE	1804	IRON MINE	STEEL MILL
LOGS	1804	LOGGING CAMP	LUMBER MILL
LUMBER	1804	LUMBER MILL	CITY
MAIL 1	1804	HOUSING	CITY
MAIL 2		HOUSING	CITY
MAIL 3		HOUSING	CITY
MILK 1	1804	DAIRY FARM	CITY (1890), DAIRY PROCESSOR
MILK 2		DAIRY FARM	DAIRY PROCESSOR
OIL 1	1890	OIL WELL	CITY (1890), OIL REFINERY
OIL 2		OIL WELL	OIL REFINERY
PAPER	1804	PAPER MILL	CITY
PASSENGER 1	1804	HOUSING	CITY
PASSENGER 2		HOUSING	CITY
PASSENGER 3		HOUSING	CITY
PASSENGER 4		HOUSING	CITY
PASSENGER 5		HOUSING	CITY
PRODUCE	1804	PRODUCE ORCHARD	CANNERY
PULP	1804	LOGGING CAMP	PAPER MILL
RUBBER	1900	RUBBER PLANTATION	TIRE FACTORY
STEEL	1856	STEEL MILL	CANNERY(1930), TOOL & DIE, AUTO PLANT.
SUGAR	1804	SUGAR PLANTATION	BAKERY
TIRES	1900	TIRE FACTORY	AUTO PLANT
URANIUM	1950	URANIUM MINE	NUCLEAR POWER PLANT
WASTE	1950	CITY, ELECTRIC PLANT, NUCLEAR POWER PLANT.	LANDFILL
WOOL	1804	SHEEP FARM	TEXTILE MILL

Czerwone linie opisane są limitami czasowymi i pokazują czas dostarczenia obiektów do zkładów. Kiedy upłynie wymieniona tam data nie ma już zapotrzebowania na daną rzecz. Zielone linie są komponentami, które poprawią proces produkcji następnego elementu. Niebieskie linie są normalnymi dostawami, kiedy są one osiągalne.



producent: EA Sports
platforma: PC/PSX/N64

NHL HOCKEY 99

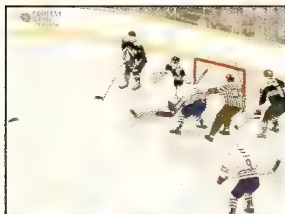




Ufff.... Nareszcie udało mi się skończyć sezon. Zakończył się on co prawda zdobyciem Stanley Cup, ale muszę przyznać, że było to bardzo trudne zadanie. Dlatego postanowiłem się podzielić z Wami kilkoma spostrzeżeniami na temat „Jak grać, aby wygrać". Ostrzegam jednak, iż wszystkie poniższe rady odnoszą się do tych prawdziwych poziomów trudności, czyli Pro i All Star.

OBRONA

Wbrew pozorom, w hokeju to właśnie obrona decyduje o wyniku spotkania. Może nie zawsze, ale w NHL bardzo często. Na przykład ostatni mecz pomiędzy Edmonton a Detroit Kinga opisała w ten sposób: „Oilers atakowali przez cały mecz, a Detroit kontrowali. Gdybyś zobaczył jak ci kolesie wyprowadzają kontry, to byś nie uwierzył". Skończyło się wynikiem 6:2 dla Red Wings. I to jest właśnie to o co mi chodzi. Panowie, przyłóżcie się do obrony, bo bez tego nie ma mowy o wygraniu spotkania w NHL 99. Obrona oczywiście polega na niedopuszczeniu rywala do oddania strzału i odebraniu mu krążka. Najbardziej popularnym sposobem na zdobycie gumy jest zrobienie popularnego bodika. Nie zawsze jednak da się go wykonać. Komputer przeważnie gra z kontry i po szybkim rozegraniu wychodzi sam na sam z naszym goalie. Ponieważ zrobienie bodika od tyłu w takiej sytuacji grozi wykluczeniem, trzeba to zrobić w inny sposób. Najedź po prostu na przeciwnika trzymając klawisz przyspieszenia. W jakiś 50% przypadków sędzia puści grę, a w pozostałych odgwizda rzut karny. Ale lepszy karny niż ławka kar. Szansa na to, że komputer wykorzysta karnego jest więcej niż mało prawdopodobna. Mi komputer podczas całego sezonu i w play offs strzelił tylko jedną bramkę, a w każdym meczu przynajmniej raz wykonywał karnego. Równie często zdarza się sytuacja, w której dwóch lub trzech napastników rywala wychodzi przeciwko naszemu goalie i jednemu obrońcy. Co wtedy zrobić? Najechać obrońcą na naszą bramkę i ją przesunąć. Sędzia odgwiżdże wznowienie w naszej tercji obronnej i po kłopocie. Zawsze to lepsza alternatywa niż strata bramki. Dwa słowa o taktyce. W ustawieniach trenerskich przy Defensive ustawicie Pressure na 100%, Defensive Zone na Combination lub Shadow, a Penalty Kill na Combination bądź Passive Box. Najtrudniej przyjdzie bronić się Wam w osłabieniu. W recenzji napisałem, że nie powinniście pozwolić przeciwnikowi na założenie zamka, ale po rozegraniu kilkudziesięciu spotkań odkryłem lepszy sposób. Przede wszystkim skupcie się obrońcami jak najbliżej goalie i dajcie komputerowi założyć zamek. Spokojnie czekajcie jak będzie on go rozgrywał i pod żadnym pozorem nie wyjeżdżajcie obrońcą w stronę przeciwnika, który ma krążek. Dopiero kiedy komputer zdecyduje się oddać strzał, błyskawicznie najbliższym obrońcą połóżcie się na lód (klawisz special). Strzał powinien zostać zablokowany i wtedy możesz wystrzelić gumę w tercję komputera.



ATAK

Strzelanie bramek w NHL 99 na poziomach Pro i All Star to nie lada sztuka. Co ciekawe, każdy goalie ma swój styl bronienia, ale także każdy ma jakiś słaby punkt. Mi najbardziej przypadło do gustu zdobywanie bramek ze wznowień. Wygrywanie wznowień powinniście opanować w stopniu perfekcyjnym, bo oznacza to, że będziemy w posiadaniu krążka. Wracając jednak do zdobywania bramek, to wygrywamy wznowienie naszym środkowym, natychmiastowe oddanie gumy do obrońcy stającego po niebieską, lufa, i jeżeli na linii strzału był jakiś nasz napastnik bądź obrońca przeciwnika, to jest dobrze. Pod warunkiem oczywiście, że zmieni on lot krążka w ten sposób, iż trafi on w światło bramki. Goalie nie ma wtedy najmniejszych szans. Kolejne dwa sposoby to gra z kontry. Zdobywamy we własnej tercji krążek i natychmiast podajemy do szybkiego skrzydłowego. Pociągnij skrzydłem gdzieś do wysokości, gdzie kończy się „faceoff circle" i skręć na skos w stronę bramki. Strzel i jeżeli goalie odbije gumę wprost pod łyżwy Twojego hokeisty, to nie ma czarów - dobitka siedzi w siatce. Drugi sposób strzelania z kontry jest podobny. Podciągamy po skrzydle (ale tylko z tej strony, z której bramkarz trzyma kij w ręce) prawie do kąta zerowego i strzelamy w okienko w krótki róg bramki. Ostatnim dobrym sposobem na zdobycie bramki jest zrobienie kociołka pod bramką przeciwnika. Dużo podań powinno pogubić zarówno obrońców, jak i goalie. W Powerplay najlepiej jest skorzystać ze sposobu znanego z NHL 98. Silny strzał spod niebieskiej i dobitka. Innym sposobem jest rozegranie krążka za bramką i dogranie do napastnika znajdującego się tuż przed nią. W taktyce Offensive ustawiamy odpowiednio: Pressure 100%, Offensive Zone Combination i Powerplay na Shooting.



BIJATYKI I KARY

Wygranie walki w NHL 99 jest więcej niż banalnie proste. Trzymamy klawisze kierunkowe na skos w tył i naciskamy przycisk strzału. To wszystko. W czasie całego sezonu w ten sposób nie przegrałem żadnej walki. Walki to zdecydowanie całkiem przyjemna rozrywka, ale pamiętajcie, że kiedy fighter za często się bije, to zostaje zawieszony na kilka spotkań. Bardzo łatwo jest „wymusić" na komputerze powędrowanie jego hokeisty na ławkę kar. Wystarczy tylko, kiedy jego goalie złapie krążek, stanąć przy nim. Komputerowi obrońcy nie wytrzymują wtedy dość często i atakują naszego napastnika. Efekt jest taki, że przez dwie kolejne minuty gramy w Powerplay.

BRAMKARZE

Z goalie w NHL 99 jest jeden poważny problem. Otóż po kilku grach z rzędu przemęczają się oni i niestety nie nadają się do gry. Małe piwo jest gdy mamy dwóch goalie prezentujących podobny poziom. Wtedy co mecz wystawiamy innego i po kłopocie. Gorzej jest, kiedy jeden bramkarz jest wyraźnie lepszy od drugiego. W tym przypadku proponuję na trzy spotkania wystawiać lepszego, a potem na jedno gorszego, i tak w kółko. Także na końcówki meczów, których wynik jest już rozstrzygnięty warto wpuścić tego gorszego goalie.

No, to chyba wszystko. Mam nadzieję, że ten poradnik co nieco Wam pomoże. See you next time.

ELD

HACKER HACKER HACKER



Poradnik „Hackera”

Czyli:

Jak (wy)grać gdy nie ma tipsów i trainerów?
Jak skutecznie oszukać grę?
Jak włamać się do gry?
Jak samemu zrobić trainera?

Wbrew pozorom niniejszy - a pierwszy z dłuższego cyklu - artykuł nie ma NIC wspólnego z prawdziwym hackingiem. Aczkolwiek jeśli jesteś zainteresowany nauką grzebania w „bebechach” gry, celem ułatwienia sobie życia, to dobrze trafiłeś! Tu będzie mowa właśnie o tym! Nauczycie się w jaki sposób modyfikować pliki gier (głównie save-game'y, celem „podrasowania” parametrów postaci, dodania energii, amunicji itp). A wiedz o tym, że jest to - gdy się wie jak - bardzo proste i KAŻDY (podkreślam: KAŻDY) gracz, który pilnie przestudiuje te (i następne) moje porady, będzie w stanie znacznie ułatwić sobie życie, nie korzystając z cudzej łaski (tj. bez tipsów, czy trainerów zamieszczanych w gazetach, czy na Cover CD). Zainteresowany? Napalony?
No to zapraszam do zabawy! Let's go!!!

Poradnik "HACKERA"

Jak (wy)grać gdy nie ma tipsów i trainerów?
Jak skutecznie oszukać grę?
Jak włamać się do gry?

Długi wstęp do wstępu

Wbrew pozorom niniejszy artykuł nie ma NIC wspólnego z prawdziwym hackingiem, aczkolwiek jeśli jesteś zainteresowany nauką grzebania w „bebechach" gry, celem ułatwienia sobie życia, to dobrze trafiłeś! Tu będzie mowa właśnie o tym! A jeśli zamierzasz tylko grać i masz wszystko inne w głębokim poważaniu i w życiu nie uruchomiłeś nawet żadnego programu użytkowego - przeczytaj mimo wszystko dwa poniższe akapity, a nie pożałujesz. Przewrócić stronę zawsze zdążysz, te kilka(dziesiąt) sekund cię nie zbawi...

Starsi stażem czytelnicy pamiętają być może moje wykłady, jakiś dobry rok temu, na łamach CDA, poświęcone metodom oszukiwania gier i ułatwiania sobie życia (czyli cykl „Poradnik Hackera"). Od razu wyjaśniam - zamierzam tu powtórzyć swe wcześniejsze wykłady. Tj. zostaną one nieco odświeżone i uzupełnione oraz zmodyfikowane... ale uczciwie mówię, że nie oczekuj tu żadnych nowych rewelacji. No cóż, mając do wyboru wojsko albo naukę - wybrałem to drugie i nie mam za dużo czasu na moje różne hobby... Ale mniejsza z tym!

Z kolei dla zapalonych i (t)opornych na wiedzę graczy przewidziałem (już od następnego numeru) poradnik obsługi pewnego programu narzędziowego, dzięki któremu kilkoma naciśnięciami klawisza będą w stanie robić sobie trainery (czyli programy umożliwiające np. uzyskiwanie nieśmiertelności itp.) do praktycznie każdej gry działającej pod Windows'95. Program ten był już na naszych CD, ale zamierzamy wkrótce - tj. w następnym miesiącu - oddać go ponownie w wasze ręce na kompakcie CDA. (Jeśli nadal uważasz, że interesuje cię tylko i wyłącznie granie i nie masz ambicji by to sobie ułatwić i robić coś więcej niż młócenie w rozmaitego typu gierki, możesz już przestać czytać. Ale nie narzekaj potem, że nie możesz ukończyć jakiejś gry. Gdybyś doczytał do końca, nie miałbyś takich problemów. Decyzja należy do Ciebie :-).)

Wstęp właściwy

Graczy można podzielić na dwie kategorie. Ci pierwsi grają długo i uczciwie, z mozołem pokonując kolejne etapy gry. Druga kategoria to ludzie, którzy i owszem grają... ale tylko w gry w ten czy inny sposób „ulepszone" tak przez siebie, jak i innych spryciarzy (trainery, tipsy itp.). Ci pierwsi na widok tych drugich pukają się w czoła, mówią coś o uczciwości, przyjemności płynącej z długotrwałej gry, radości z przejścia kolejnego etapu, po czym dodają z wyższością „wy tego nigdy nie zrozumiecie". Tamci rewanżują się kolei przycinkami do ilości zmarnowanego nad grą czasu, podczas mozolnego przechodzenia po raz 356 przez ten sam etap, wodzeniu graczy za nos przez programistów itp. Cóż - obie strony mają rację. Granie ma wszak dawać przyjemność i być relaksem. Tyle tylko, że największą przyjemnością i relaksem dla pierwszej grupy jest uczciwe ukończenie gry, zaś dla „włamywaczy" nie ma większej radości niż namieszanie w parametrach gry i zmuszenie jej do działania wedle ich zasad. Mniejsza teraz o to czy jest to fair czy nie fair. Zakładam, że sam nieraz, drogi graczu, zgrzytałeś zębami nad tą czy inną grą, w której beznadziejnie utknąłeś w miejscu nie do przejścia. A tu ani tipsów, ani trainerów... Dlatego - jeśli tylko chcesz - spróbuję wprowadzić cię do „przedszkola włamywaczy". Po przeczytaniu tego (i następnych w tym cyklu) artykułu powinieneś umieć skutecznie włamać się do przynajmniej części gierek. A czy będziesz chciał wykorzystać te umiejętności w praktyce - to już twoja sprawa. Osoby, które posiadają już choćby minimalną wiedzę na ten temat (o programistach nawet nie wspominając) ostrzegam, że wykład adresowany jest do zupełnie „zielonych" graczy, stąd będzie on bardzo „łopatologiczny" i będą w nim omawiane rzeczy bardzo oczywiste, w sposób niekiedy potwornie uproszczony. Ale to nie jest lekcja informatyki...

Aby zostać włamywaczem, potrzebujesz niewiele: odrobiny chęci i dobrej woli, znajmości matematyki w obrębie tabliczki mnożenia, programu typu menadżer plików - np. DOS Nawigator(*) (lub jakiegoś zbliżonego charakterem), kartki papieru, czegoś do pisania... no i gry do eksperymentów. Zajmiemy się dziś najprostszym „włamywactwem", to jest modyfikacją zgrywek (savegame'ów). Sprawa jest - wbrew pozorom - prosta jak drut. Wystarczy znać tylko podstawowe zasady... Takie zabiegi są tak naprawdę równie trudne jak stuknięcie młotkiem w rurę, a cała sztuka (wcale nie tak skomplikowana) polega na tym, by wiedzieć GDZIE i JAK MOCNO stuknąć. I tego postaram się was nauczyć... Aby było łatwiej, poćwiczymy na jakiejś grze, np. Heroes Might & Magic 2 - wkrótce część trzecia, więc może warto przypomnieć sobie poprzednią wersję? Grało się w toto znakomicie! (Ale pracuję też nad Diuną 2000, więc postaram się szybko o przykłady na tej grze.) Póki co uruchomcie jednak nie grę - a wspomnianego DOS Nawigatora... Gotowi? No to zaczynamy!

Ale zanim zaczniemy babrać się w komputerowych bebechach gry, musicie wysłuchać małego wykładu. W naszej zabawie będziemy bowiem stykać się z tzw. „systemem szesnastkowym" (heksadecymalnym). Różni się on od używanego przez nas systemu dziesiętnego tym, że wykorzystuje zamiast dziesięciu aż szesnaście cyfr do zapisu wartości liczby. Czemu tak? M.in. dlatego, że komputer woli heksy od systemu 10-tnego(**) i to musi starczyć za wszelkie argumenty, bo go nie przekonacie, by liczył „po ludzku". Mądrzejszy musi ustąpić...

No dobra. W systemie dziesiętnym po cyfrze „9" następuje liczba „10" (składająca się już z dwóch cyfr - 1 i 0), w systemie szesnastkowym zaś liczbę „10" zapisujemy jako „A" (a właściwie 0A). 11 to 0B, 12 = 0C, 13 = 0D, 14 = 0E, 14 = 0F, zaś 16=10, 17 = 11 itp. Na początku może to być bardzo mylące i męczące dla graczy, dla których 10 to 10, a nie jakieś tam głupie 0A! Aby nie męczyć się nieustannym przeliczaniem liczb dziesiętnych na heksadecymalne, możemy używać kalkulatora w DOS Nawigatorze (naciśnij CTRL-F6). Wpisując dowolną liczbę dziesiętną, w okienku HEX widzimy jej wersję heksadecymalną. Np. wpiszmy 45.454. Powinniśmy uzyskać liczbę B18E. Z kolei wpisując dowolną liczbę w systemie szesnastkowym (UWAGA: MUSI być poprzedzona symbolem dolara $, by komputer wiedział, że chodzi nam o heksy... bo przecież wartość np. 1234 może być liczbą zapisaną tak w systemie dziesiętnym, jak i szesnastkowym; znak $ oznacza natomiast „hej, to są heksy!"), np. $ABCD uzyskamy wersję dziesiętną (43.981). Radzę to poćwiczyć!

1. Ile to jest (w heksach) 25.000?
2. Przeliczcie wartość $DDAA na system dziesiętny.

Odpowiedzi znajdziecie na końcu tego tekstu.

TEST

Czemu o tym piszę? Otóż wszystkie liczby, z jakimi zetkniemy się podczas edycji savegame, to liczby heksadecymalne. Natomiast grając w dowolną grę, mamy na ekranie wszystkie parametry postaci, pojazdów itp. podawane w systemie dziesiętnym. Dlatego musimy nauczyć się przeliczać znalezione tam wartości na heksy. Np. chcąc podrasować grubość pancerza swego czołgu (powiedzmy 100 mm), musimy w save szukać wartości 64 (czyli 100 zapisane w systemie heksadecymalnym). Teraz zmieniamy ją na np. 255 (naturalnie po przeliczeniu na heksy) i zastępujemy nią pierwotną wartość. I już nikt nam nie podskoczy. Proste, prawda? Przynajmniej w teorii. Ale praktyka jest... jeszcze prostsza, uwierzcie mi - a wkrótce sami to przyznacie!

Teraz uruchomcie Heroes Might & Magic 2. Zacznijmy grać w kampanię. Rozpoczynamy pierwszą misję. I na początku zastanówmy się, co chcemy zmienić w naszej grze? Podstawową bolączką gracza jest zbyt mała ilość pieniędzy. Zatem spróbujmy zwiększyć sobie majątek!

Jak? Zapiszmy sobie na razie ilość gotówki, jaką dysponujemy: 12.000 szt. złota. Po czym dokonujemy zgrania stanu gry i na razie żegnamy się z programem. Interesuje nas tylko sam plik save. A znajdziecie go w katalogu, jaki założył na twardzielu instalator HMM2, w podkatalogu GAMES, pod nadaną mu nazwą, z rozszerzeniem GMC. Znaleźć plik save jest zresztą prosto, ponieważ zwykle albo znajduje się on w jakimś katalogu typu SAVE, albo nazywa się savegame1 (2, 3, 4 itp.), albo - co jeszcze bardziej ułatwia nam robotę - ma nazwę, jaką nadaliśmy naszemu save podczas zgrywania stanu gry (np. Bolek1).

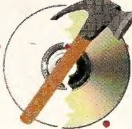
Ponownie uruchamiamy DN. Odczytujemy ten plik za pomocą klawisza F3 (spod wspomnianego Dos Nawigatora - gdy stosujesz inny program, sam musisz „obcykać" klawiszologię). Nie przejmujcie się tym, co ujrzycie na ekranie. Ot, jakaś tam „kasza". Teraz klawiszem F4 (konwersja ASCII/Hex) zamieniamy tę kaszę na symbole ASCII i wartości heksadecymalne. Jeśli zrobiliście wszystko poprawnie, to macie na ekranie (kolejno od lewej): słupek z ośmiocyfrowymi liczbami (adresami): 00000010, 00000020 itp. Co to jest itp., dowiecie się w następnym odcinku porad. Pośrodku widzicie heksadecymalne wartości kolejnych bajtów (przedstawiane jako zespoły składające się z kombinacji dwóch cyfr, liter lub cyfr i liter, np. 50 0A BC 00 00 DF 1E). Te z kolei oddzielone są linią od wyświetlanych wartości ASCII. Jak znaleźć tu potrzebny nam stan gotówki?

1. Przeliczamy najpierw 12.000 na heksy. Powinniśmy uzyskać wartość 2EE0.

2. Teraz należy odszukać tę wartość w tysiącach cyfr i liczb, składających się na nasz save. Jak to osiągnąć?

3. Wybieramy klawisz F7 (Search) i wpisujemy w oknie HEX wartość... jaką? Wydaje się to oczywiste - naturalnie: 2EE0. ALE... to byłoby za proste. Z pewnych przyczyn (które w tej chwili są nieistotne) wartość tę dzielimy najpierw na dwuelementowe zespoły, czyli bajty: 2E i E0. Teraz dopiero wpisujemy w okno „HEX" tę wartość, tyle że w ODWROTNEJ kolejności: E02E. Komputer powinien odszukać wszystkie wartości E02E w całym save. Jeśli jest tylko jedna taka liczba, to wszystko jest proste. Tu właśnie zapisany jest stan gotówki!

Ale co będzie, jeśli uzyskamy dużo więcej adresów, w których znajdziemy taką wartość? Co wtedy? Która liczba jest tą, której szukamy? Jak ją rozpoznać? Cóż, tu trzeba wtedy poeksperymentować. Zapisujemy sobie wszystkie adresy (tj. numery tych linii, w których występują takie wartości, by potem je łatwiej odnaleźć), w których występuje ciąg E0 2E, wracamy do gry, i spokojnie czekamy jeden dzień w kampanii - stan naszej kasy zwiększa się o 1000, czyli mamy już na koncie 13.000. Znów zgrywamy stan gry, przeliczamy 13000 na heksy (co da nam 32C8) i tym razem szukamy tej wartości, naturalnie również zapisanej w odwrotny sposób (czyli C832). Jeśli w jednym ze spisanych adresów, gdzie przedtem znajdowała się wartość E0 2E znajdziemy teraz C8 32, to mamy 100% pewności, że właśnie w tym miejscu komputer zapi-



suje stan gotówki! Teraz więc wystarczy zamienić tę wartość na jakąkolwiek inną, wyższą (np. wpisując FF FF). Jak to zrobić? Po prostu ustaw kursor na danej komórce i wpisz tam nową wartość!

4. Teraz zgrywamy plik (gdy wychodzimy z Dos Navigatora, sam komputer zapyta się czy zapisać zmiany - naturalnie tak!), uruchamiamy grę, wczytujemy save... i widzimy, że stan gotówki zwiększył się radykalnie. Jeśli wpisaliśmy FF FF, to mamy teraz na koncie 65.535 sztuk złota (bo FF FF w heksach to 65.535 w systemie dziesiętnym, prawda?). Sporo... ale jednak nie za dużo. Wracamy więc do edycji save-game'a. Odnajdujemy wcześniej wpisaną wartość FF FF i zmieniamy ją na FF FF FF (ostatnie FF wpisujemy w następną wolną po FF FF komórkę). To da nam... (przeliczcie sobie...) 16.777.215 złota. Powinno wystarczyć! ;-).

I nie musicie nawet bawić się szukaniem. Cash jest w tej grze ZAWSZE w ciągu komórek zaczynających się od adresu 04AF. Użyjcie (w trybie edycji save game) klawisza F5 (GOTO), wpiszcie ten adres... i już jesteście w domu. Wystarczy teraz wstukać tam wymaganą ilość gotówki. Nie radzę jednak (z przyczyn, które omówię w innym odcinku) wpisywać tam więcej jak FF FF FF!

Mając sporą ilość gotówki, możemy bez problemu zakupić na targu dowolną ilość dowolnych minerałów. Ale powiedzmy, że jesteśmy za leniwi i nie chce się nam handlować. Chcemy za to pobawić się w edycję surowców. Nic prostszego. Spisujemy po prostu wartości kolejnych minerałów z okna informacyjnego w grze (drewno = 30, rtęć = 10, kamienie = 30, siarka = 10, kryształy = 10, klejnoty = 10). Przeliczamy je na heksy (30=14, 10 = 0A). Teraz wystarczy poszukać ciągu bajtów 14 0A 14 0A 0A 0A. I co? Hm. Nie ma czegoś takiego. Dlaczego? Pomyślmy... w jednej komórce możemy zapisać max. wartość FF, co daje nam w systemie dziesiętnym liczbę 255. Trochę mało - tych minerałów na pewno może być w grze dużo więcej. Może więc do zapisu ich wartości komputer rezerwuje na wszelki wypadek DWIE KOLEJNE komórki? Na początku, ponieważ dysponujemy małą ilością minerałów, są one puste, tzn. wypełnione zerami. Zatem powinniśmy poszukać ciągu komórek 14 00 0A 00 14 00 itp. Nadal nic? To może na każdy minerał rezerwowane są trzy kolejne komórki, tj. trzeba szukać wartości 14 00 00 0A 00 00 14? Otóż to! Mamy taki adres!!! Teraz wystarczy więc wpisać odpowiednie wartości (ale nie więcej niż FF FF dla każdego surowca) i po kłopocie! Znów was wyręczyłem w poszukiwaniach i oto adresy, w których mieszczą się wartości poszczególnych minerałów: 0497 = drewno, 049B = rtęć, 04A0 = kamienie, 04A3 = siarka, 04A7 = kryształy, 04AB = klejnoty.

Tyle na początek. Spróbujcie ew. poćwiczyć na innych grach! Tu jednak ostrzegam, że:

a). nie każdą grę da się oszukać w taki sposób;

b). nie wiecie jeszcze wielu rzeczy, więc nie musi się wam od razu udać uzyskać sukces;

c). zatem nie pękajcie gdy coś idzie nie tak!

Gwarantuję, że najdalej po 3-4 lekcjach każdy z was będzie w stanie „rozwalić" co najmniej połowę z posiadanych gier! A na razie zachęcam was do eksperymentów z edycją save-game'ów... i nadsyłania nam waszych własnych poprawek! Opublikujemy je na łamach pisma!

Draco, the save-game mieszacz

UWAGA: przed rozpoczęciem jakichkolwiek manipulacji na save-game wykonaj wcześniej jego kopię bezpieczeństwa!!! Ważne!

(*) - sporo takowych znajdziesz na cover CD w CDA w okolicy nr 5/97-3/98; zresztą postaramy się takie użytki znowu zamieszczać na CD oraz szczegółowiej omawiać na łamach Action Plus. Ponadto może to być dowolny menadżer plików, pod DOS/Windows, jeśli tylko ma wbudowany kalkulator przeliczający liczby 10-tne na heksy i vice versa, tudzież opcję konwersji plików ASCII na heksy (a ma to praktycznie każdy porządny program tego typu). DN znajdziecie zaś na CDA 6/97.

(**) - tak naprawdę on liczy w systemie binarnym (czyli dwójkowym, gdzie każdą liczbę zapisuje się tylko za pomocą cyfr 1 i 0 - np. 5 = 101, ale 6 to już... 110, 7 = 111 itp.), a nam wyświetla wyniki w heksach... Skomplikowane, prawda...?

TEST

Poprawne odpowiedzi

1. 61A8
2. 56746

Hexplore

Uwaga: Wpisując parametry w dane adresy, starajcie się nie przekraczać wartości 9.999.999 (w systemie dziesiętnym).

Health for Archer:	00442D68
Health for Warrior:	00442998
Health for Sorceror:	00443138
Mana for Adventurer:	004425BC
Mana for Archer:	0442D5C
Mana for Warrior:	044298C
Mana for Sorceror:	044312C
Archer's Darts:	0442AE4
Archer's Poisoned Bolas:	0442B14
Archer's Crossbow:	0442AF4
Adventurer's Poison:	00442734
Adventurer's Explosive Powder:	004426F4
Adventurer's Healing Potion:	00442744
Warrior's Shockwave:	00442ED4

F.A. Premier League Football Manager 99

Znajdź adres 3066, wpisz tam: 0000 0000 84D7 9741. Teraz masz 100 mln. kasy...

Barrage

Odszukaj w katalogu z grą folder JUNK. Tam znajdź plik OPTIONS.DAT. Edytuj go, skocz na sam koniec pliku, w 410 linii znajdziesz trzy kolejne heksy z wartością 21 21 21 - zamień je na FF FF FF. Efekt - dostęp do wszystkich misji.

M.A.X. 2

Ten cheat dotyczy tylko kampanii. Edytuj (edytorem tekstu) plik max2.ini i wprowadź tam następujące zmiany w odpowiednie linie:

```
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
```

Efekt - dostęp do wszystkich misji

Dune 2000

Wystartuj misję (Atrydami) i zgraj ją natychmiast. Edytuj save'a. Kasa jest zapisana pod adresem 24354 (hex). Dalej już wiesz co robić :).

Deathtrap Dungeon

•Edytuj (edytorem tekstu) plik config.dat w katalogu Deathtrap Dungeon\Asylum. Zmień linię PROGRESS na: PROGRESS 1023. W efekcie uzyskasz dostęp do wszelkich misji w trybie single-player.